NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

11/04 Ausgabe 90 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

NINTENDO REVOLUTION
HEISS: Erste Stimmen und Infos zum GameCube-Nachfolger

POKÉMON BLATTGRÜN/FEUERROT
TEST: So gut sind die neuen Editionen

AB DEM 8. OKTOBER

PIKMIN 2
6-SEITEN-TEST: Darum ist Miyamotos brandneues Strategie-Spektakel noch besser als der geniale Vorgänger!

DAS BESTE WRESTLING-SPIEL FÜR GAMECUBE?

WWE: DAY OF RECKONING
TEST: Wir nehmen den lang erwarteten THQ-Knüller unter die Lupe und sagen euch, ob Wrestlemania XIX ausgedient hat.

AB 24. SEPTEMBER IM HANDEL

ANIMAL CROSSING
TEST: Nintendos einzigartige Kultsimulation erobert Europa. Lohnt sich der Kauf?

4 194373 903306 11

EDITORIAL

Sony und Microsoft senken den Preis:

PS2 & XBOX FÜR 149 €

GameCube weiterhin für 99 Euro

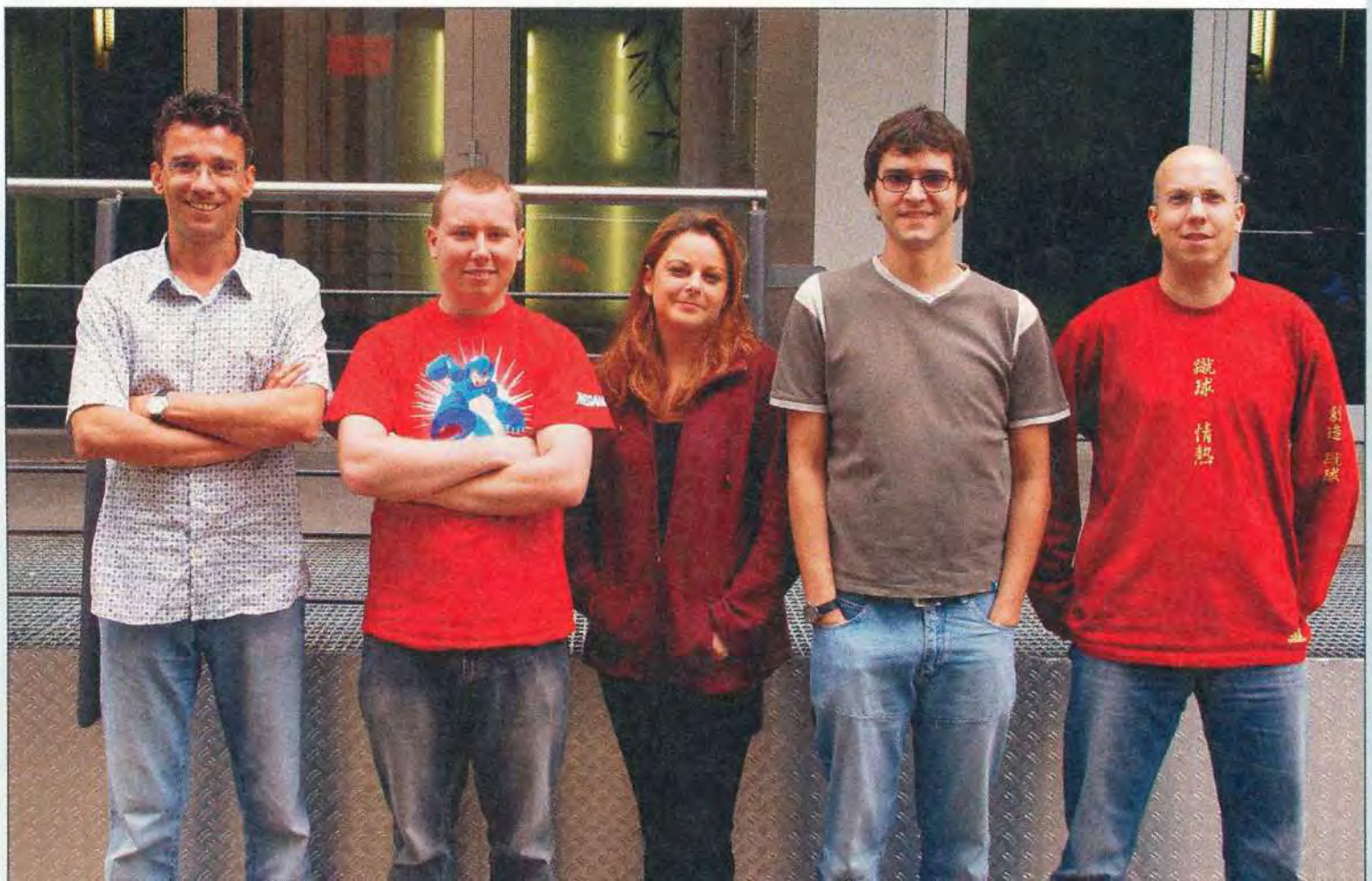
LANGE DEMENTIERT, NUN WIRD'S DOCH PROBIERT!

Auf der Games Convention in Leipzig war es Mitte August endlich so weit: Sowohl Sony als auch Microsoft verkündeten nahezu zeitgleich eine Preissenkung für ihre Konsolen. Allerdings fielen die Preissenkungen deutlich sparsamer aus, als man allgemein erwartet hatte. Sowohl PlayStation 2 als auch Xbox kosten nun nur noch 149 Euro – damit sind sie noch immer über 50 Prozent teurer als der GameCube, was Nintendo durchaus freuen dürfte. Denn der GameCube dürfte damit seine Marktposition auch im kommenden Weihnachtsgeschäft verbessern können, nachdem man im ersten Halbjahr 2004 die Xbox auf Platz 3 verdrängen konnte. Mit exklusiven Spielen wie *Pikmin 2*, *Donkey Konga*, *Metroid Prime 2: Echoes*, *Paper Mario 2*, *Mario Party 6* und *Star Fox 2* sowie hervorragenden Third-Party-Knallern wie *Need for Speed Underground 2*, *FIFA Soccer 2005*, *Prince of Persia 2*, *Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter*, *Tony Hawk's Underground 2* und *Spyro: A Hero's Tail* erwartet die GameCube-Fans ein prächtiges Spieleangebot. Ein Blick auf die Neuerscheinungen für 2005 macht ebenfalls Appetit. Hier erwarten uns unter anderem das überragende *Resident Evil 4*, *Donkey Kong Jungle Beat* und ein brandneues *Zelda*-Game. Das Fazit dürfte somit klar sein: Der GameCube ist nicht nur die mit Abstand preisgünstigste Konsole, sondern auch ein Spielspaßgarant erster Güte. Übrigens: Dass Nintendo keine Notwendigkeit sah, auf die Preissenkungen von Sony und Microsoft zu reagieren, überraschte uns nicht. 99 Euro sind ein Spitzenpreis – wer bei 99 Euro nicht zuschlägt, wird sich auch bei 79 Euro nicht erweichen lassen.

HIGHLIGHTS IN DIESEM MONAT

Endlich ist die Zeit der wenigen Spieleveröffentlichungen vorbei – das macht der umfangreiche Testteil in dieser Ausgabe deutlich. Für den GameCube stehen unter anderem *Pikmin 2*, *Animal Crossing*, *WWE: Day of Reckoning*, *Second Sight*, *Donkey Konga*, *Terminator 3: Redemption* und *NHL 2005* auf dem Prüfstand, GBA-Fans dürfen sich auf Tests zu *Pokémon Blattgrün & Feuerrot* und *Mario Golf Advance Tour* freuen. Ich wünsche viel Spaß bei der Lektüre und eine schöne Zeit!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR



DIE SPIELE SIND DA!
In der Redaktion ist endlich wieder das Spielefieber ausgebrochen – was angesichts der aktuellen Testmuster zu *Pikmin 2*, *Animal Crossing*, *WWE* und *Second Sight* nicht überraschend ist!

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Kerstin Springer (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Florian Hannich (Layout)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 11/2004

NEWS

6 Allgemeine News
68 Import-News

REPORTAGE

10 Nintendo Revolution
14 Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter

RUBRIKEN

59 Abonnenten-Werbung
81 Abonnenten-Werbung
85 Abonnenten-Werbung
94 Abonnenten-Werbung
78 Feedback
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
22 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
74 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

Alle Titel auf einen Blick:

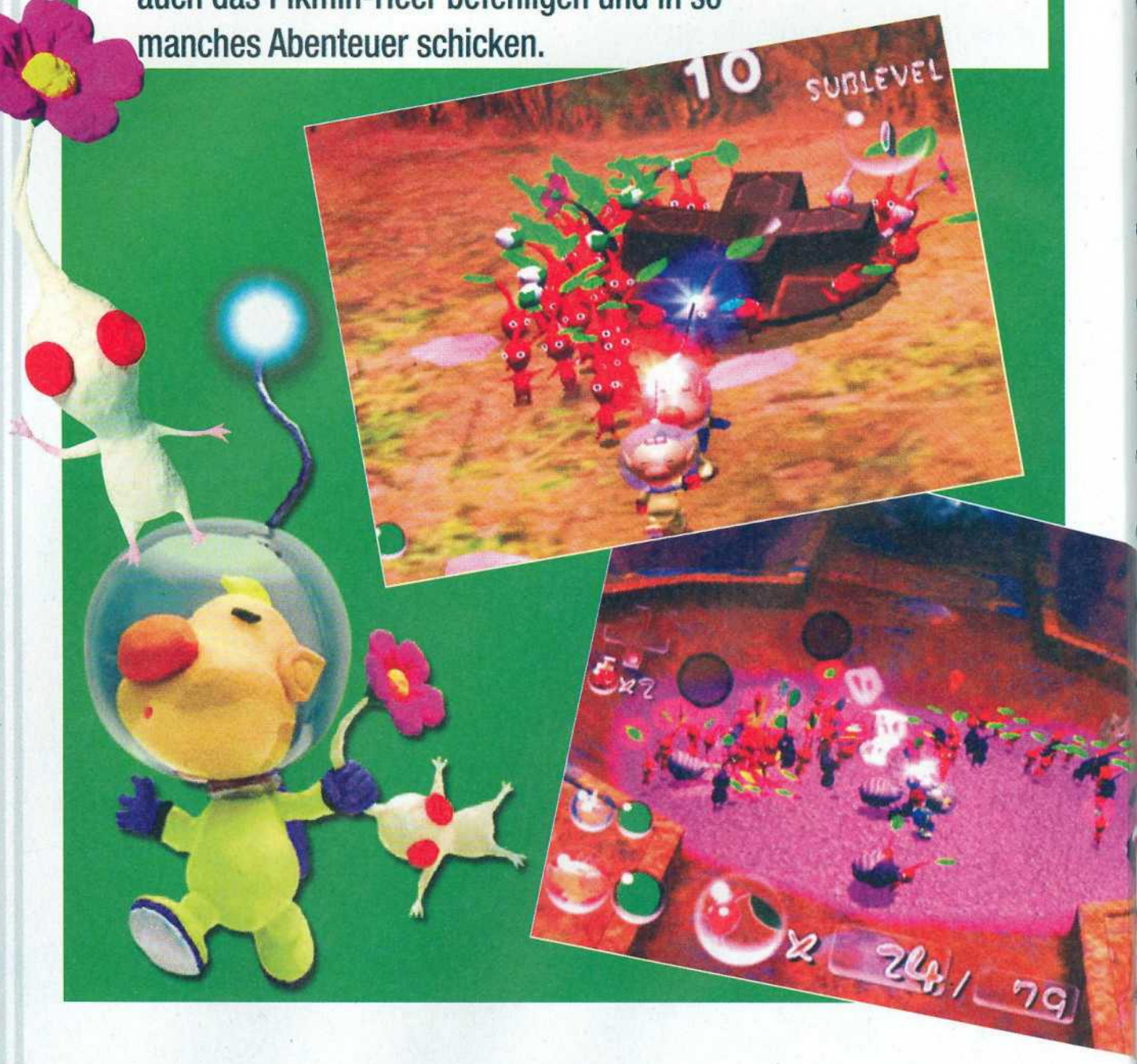
Animal Crossing 38
Beyblade: Ultimate Blader Jam 83
Catwoman 67, 83, 84
Custom Robo 70
Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter 68
Donkey Kong: King of Swing 8
Donkey Konga 52
FIFA Football 2005 16
Intellivision Lives 69
Kururin Squash 69
Madden NFL 2005 ..... 58, 83
Mario Golf Advance Tour 64
Mario Tennis 2 20
Mega Man Battle Network 4 Blue Moon/Red Sun 66
Metroid Prime 2: Echoes 8
Mortal Kombat: Deadly Alliance 84
NHL 2005 56
Pikmin 2 32
Pokémon Blattgrün/Feuerrot 60
Prince of Persia Warrior Within 7
Puyo Pop Fever 83
Second Sight 46, 86
Sonic Advance 3 84
Splinter Cell: Chaos Theory 6
Splinter Cell: Pandora Tomorrow 84
Spyro Fusion 84
Super Robot War 70
Terminator 3: The Redemption 50
Tiger Woods PGA Tour 2005 54
Tony Hawk's Underground 2
Wario Ware, Inc. Mega Party Game$ 82
WWE: Day of Reckoning 42, 92
Zoids Vs. III 70

REPORTAGE 10 NINTENDO REVOLUTION

Die nächste Konsolengeneration naht mit großen Schritten. Wir haben für euch dazu brandheiße Infos gesammelt. Zu lesen ab Seite 10.

TEST 32 PIKMIN 2

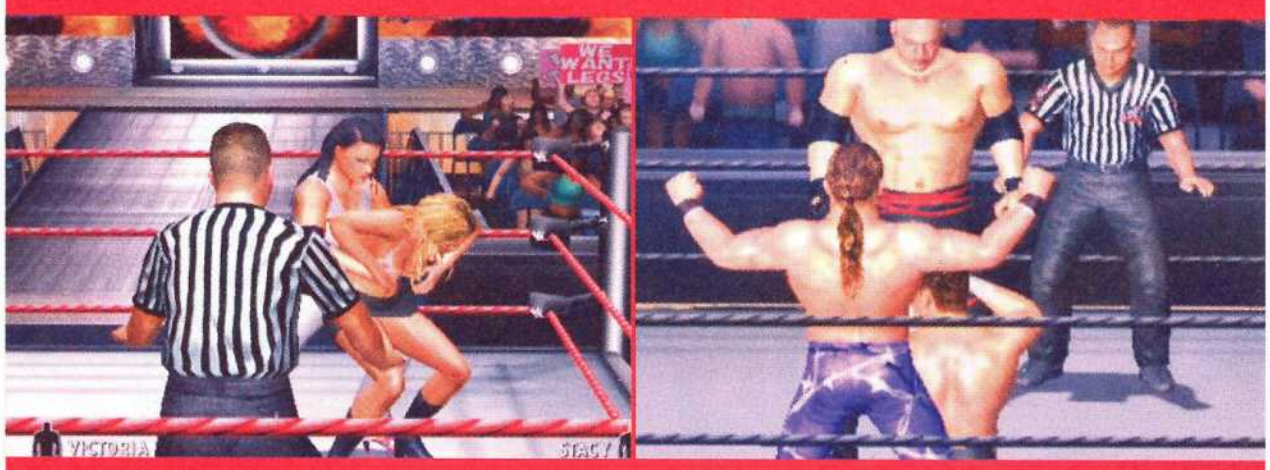
Achtung, still gestanden! Europäer dürfen nun auch das Pikmin-Heer befehligen und in so manches Abenteuer schicken.



TEST

42 WWE: DAY OF RECKONING

Der Champion-Gürtel wartet. THQ lässt euch euren ganz persönlichen amerikanischen Traum in der WWE träumen. Ob sich das Schafezählen lohnt, lest ihr ab Seite 42.



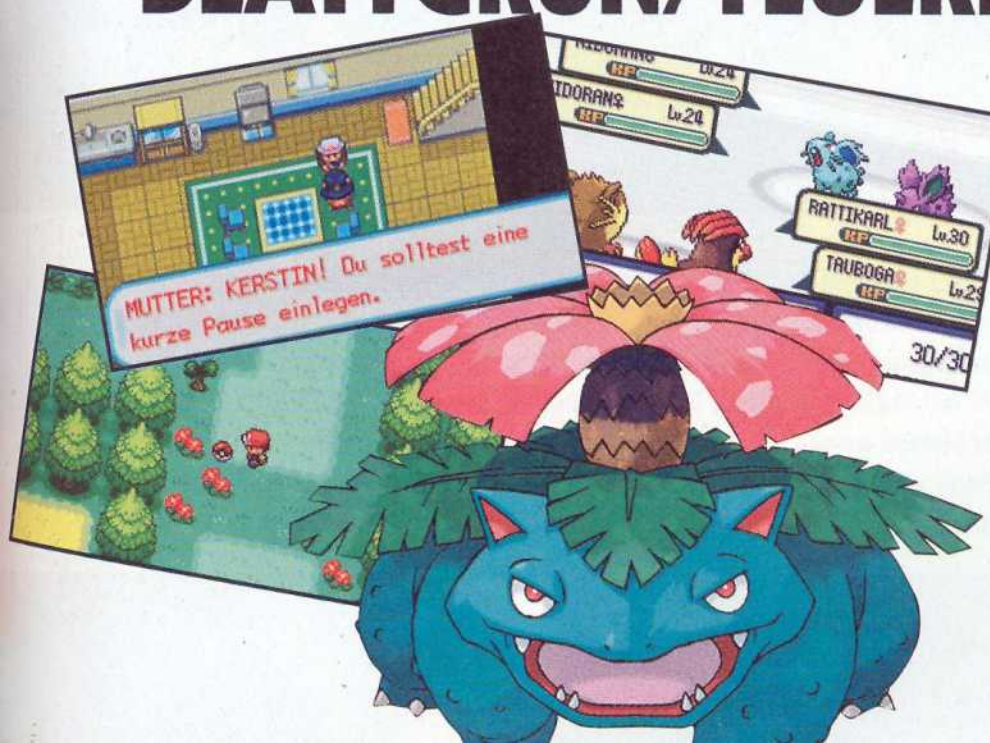
TEST

52 DONKEY KONGA

Clap your hands! Nintendo entführt euch mit diesem Spiel in ein absolut partytaugliches Musik-Ereignis. Mehr dazu im Test ab Seite 52.

TEST

60 POKÉMON BLATTGRÜN/FEUERROT



Monster sammeln im neuen Gewand. Ob die Remakes von *Pokémon Rot* und *Blau* jedem Sammelfan zu empfehlen sind, erfahrt ihr im Test ab Seite 60.

VORSCHAU

GAMECUBE

16 FIFA Football 2005
Und wieder einmal!
20 Mario Tennis 2
Die Asse sind zurück!

TEST

GAMECUBE

38 Animal Crossing
52 Donkey Konga
58 Madden NFL 2005
56 NHL 2005
32 Pikmin 2
46 Second Sight
50 Terminator 3: The Redemption
54 Tiger Woods PGA Tour 2005
42 WWE: Day of Reckoning

GAME BOY ADVANCE

67 Catwoman
64 Mario Golf Advance Tour
66 Mega Man Battle Network 4
60 Pokémon Blattgrün/Feuerrot

KOMPLETTLÖSUNG

86 Second Sight

KURZTIPPS

86 WWE: Day of Reckoning

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 Catwoman
84 Catwoman
83 Madden NFL 2005
84 Mortal Kombat: Deadly Alliance
83 Puyo Pop Fever
84 Splinter Cell: Pandora Tomorrow
82 Wario Ware, Inc. Mega Party Game$

GAME BOY ADVANCE

83 Beyblade: Ultimate Blader Jam
84 Sonic Advance 3
84 Spyro Fusion

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. TERMINATOR 3: THE REDEMPTION
Mit dieser Überraschung hätte keiner gerechnet.

2. ENDLICH MEHR TESTS
Das berüchtigte Sommerloch scheint überstanden.

3. AWARD-FLUT
Diesen Monat hagelte es förmlich Auszeichnungen.

4. PIKMIN 2
Endlich dürfen wir Europäer auch Hand anlegen.

5. ANIMAL CROSSING
Wahnsinnig spät, aber trotzdem irgendwie noch gut.

Flops

1. CATWOMAN
Die GBA-Version ist nicht wirklich der Bringer.

2. WO WAR DER DS?
Auf der Games Convention war nichts davon zu sehen.

3. ÜBERSTUNDEN
Redakteure, Layouter und Lektorat haben bis in die Nacht gearbeitet.

4. EINZELGÄNGER
Leider war nur Fabian auf der Games Convention.

5. FINANZIELLER ENGPASS
Acclaim leidet unter akutem Geldmangel.

Splinter Cell Chaos Theory

ACTION-ADVENTURE **Kommt er oder kommt er nicht?**

Die beiden ersten *Splinter Cell*-Spiele erschienen mit respektvollem Terminabstand zu den Xbox-Vorlagen. Auf einer Pressekonferenz in Montreal stellte Ubisoft bereits *Splinter Cell 3* vor, aber nur für PC und Xbox. Mittlerweile erfuhren wir aber, dass der Titel auch für PlayStation 2 und GameCube erscheinen wird. Vor 2005 solltet ihr allerdings nicht mit dem dritten Teil rechnen. Das Warten lohnt jedoch, denn er hat es in sich. Während bei Folge 2 namens *Pandora Tomorrow* die bewährte Erfolgsformel etwas innovationsarm recycelt wurde, winken bei *Splinter Cell 3* gehaltvolle Neuerungen. Die Wachen verhalten sich schlauer, können Schatten erkennen und suchen in Gefechten besser nach Deckung. Mehr Freiheiten beim Absolvieren der mannigfaltigen Missionsziele wird ebenso versprochen wie eine erweiterte Gadget-Sammlung inklusive Allzweckmesser. Sehr verheißungsvoll wirkt der kooperative Mehrspieler-Modus, bei dem sich zwei Agenten rege absprechen und mit gemeinsamen Steuerungsmanövern helfen müssen. Hoffen wir, dass die Grafik gegenüber der grandiosen PC-Fassung nicht allzu leidet. **(hl)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.splintercell3.com
Termin: 1. Quartal 2005

WER BIN ICH? Das Spiegelbild verdirbt den Überraschungseffekt.

MESSERWISSER Ein Verhör mit scharfer Bestechung läuft immer besser.

N-ZONE NEWSTICKER

+++ ZELDA Bis zur nächsten E3 im Mai 2005 will sich Nintendo leider größtenteils noch in Schweigen hüllen. **+++ KOSTENEXPLOSION** Durch den bevorstehenden Konsolen-Generationswechsel rechnet EA mit 100 % bis 200 % höheren Entwicklungskosten als bisher. **+++ THE URBZ** Die Hip-Hop-Band Black Eyed Peas wird laut Aussage von EA am Soundtrack von Sims in the City mitarbeiten. In der GBA- und Nintendo-DS-Fassung wird dieser Soundtrack aber nicht enthalten sein. **+++ MORTAL KOMBAT: Deception** wird hierzulande, wie es aussieht, leider nicht erscheinen. **+++ GHOST RECON 2** Während für die Entwicklung der PS2- und der GameCube-Fassung das Shanghai Studio verantwortlich zeichnet, geht die Xbox-Version auf das Konto von Entwicklerstudio Red

ERÖFFNUNG Die Feierlichkeit wurde von einem beeindruckenden Orchester begleitet.

ANSTURM Knapp 40 Prozent aller Besucher haben eine Strecke von 300 km auf sich genommen.

Games Convention

MESSE **Die Zahlen sprechen für einen souveränen Erfolg.**

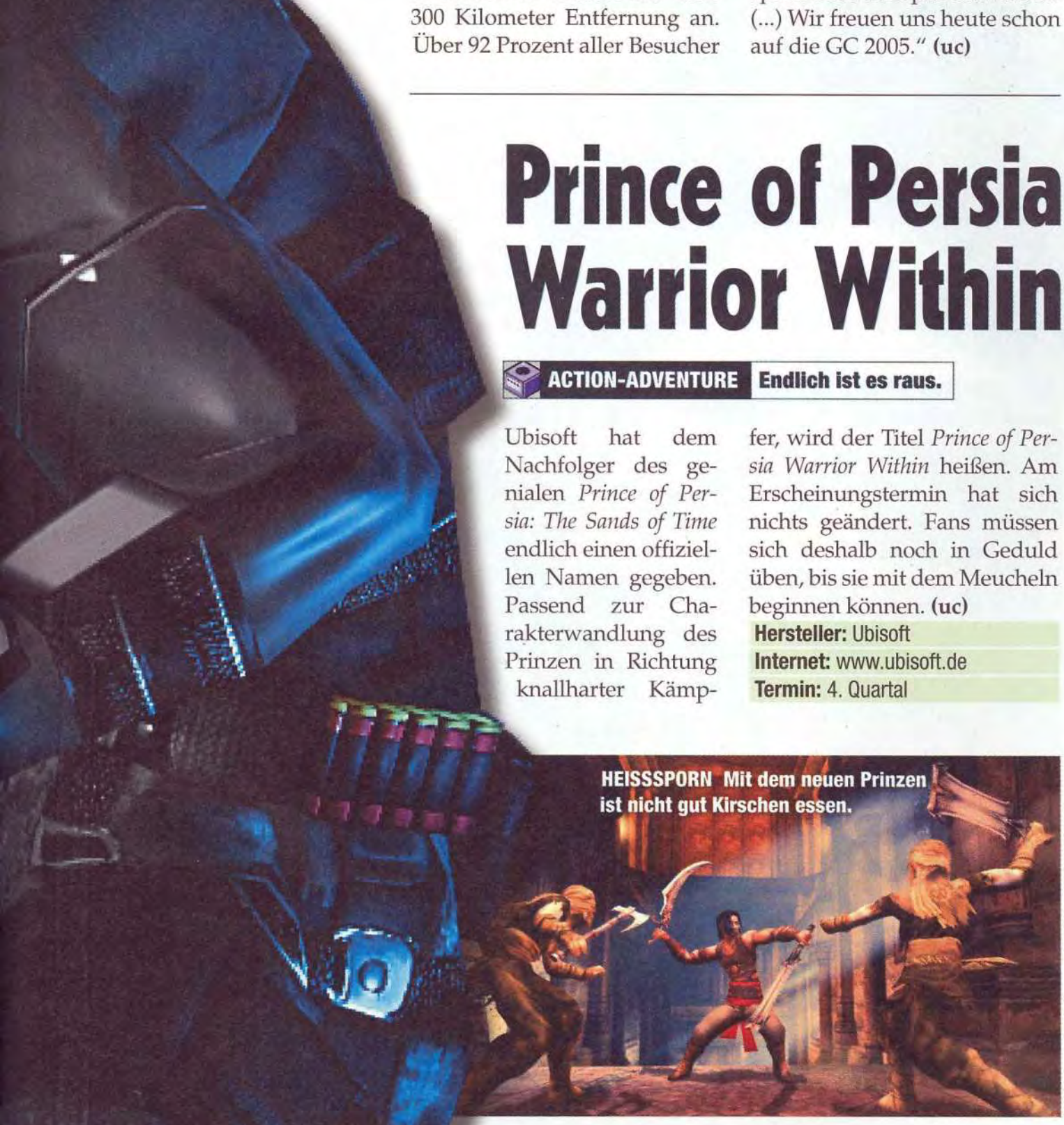
Die Games Convention hat sich zu einem festen Bestandteil in der Videospielbranche entwickelt. Bereits zum dritten Mal wurde die Messe abgehalten. In den vier Tagen der Messe haben 105.000 Menschen den Weg in die Multimediahallen gefunden. Fast 40 Prozent der privaten Messeteilnehmer reisten aus über 300 Kilometer Entfernung an. Über 92 Prozent aller Besucher wollen das Medien-Spektakel auch nächstes Jahr wieder hautnah miterleben. Aber auch auf Aussteller-Seite war die Begeisterung über den Erfolg der Messe groß. So lobte Dr. Bernd Fakesch, General Manager Nintendo Germany, zum Beispiel: „Die GC hat einen hohen Stellenwert in der Videospielbranche. Sie hat sich in den letzten drei Jahren für uns zur wichtigsten Videospielmesse Europas entwickelt. (...) Wir freuen uns heute schon auf die GC 2005." **(uc)**

Prince of Persia Warrior Within

ACTION-ADVENTURE **Endlich ist es raus.**

Ubisoft hat dem Nachfolger des genialen *Prince of Persia: The Sands of Time* endlich einen offiziellen Namen gegeben. Passend zur Charakterwandlung des Prinzen in Richtung knallharter Kämpfer, wird der Titel *Prince of Persia Warrior Within* heißen. Am Erscheinungstermin hat sich nichts geändert. Fans müssen sich deshalb noch in Geduld üben, bis sie mit dem Meucheln beginnen können. **(uc)**

Hersteller: Ubisoft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: 4. Quartal



HEISSSPORN Mit dem neuen Prinzen ist nicht gut Kirschen essen.

Storms North Carolina. **+++ MIDWAY GAMES INC.** Das Unternehmen könnte von Viacom Inc. übernommen werden. Reges Interesse besteht. **+++ X-MEN LEGENDS** Das 3D-Action-RPG wird voraussichtlich im 1. Quartal 2005 auch auf dem N-Gage erscheinen. **+++ FORTSETZUNG** Super Monkey Ball 3 befindet sich weiterhin in Arbeit. Die offizielle Ankündigung des Spiels soll in den nächsten Monaten erfolgen. **+++ STOLZER SCHÖPFER** Die Videospielwelt hat Shigeru Miyamoto zahlreiche Geniestreiche zu verdanken. In einem Interview gab die Spiele-Ikone bekannt, dass er auf Donkey Kong am meisten stolz sei. **+++ KEINE PREISSENKUNG** Nintendo wird den Preis für den GameCube, trotz der Preisreduzierung für PS2 und Xbox auf 149 Euro, nicht weiter senken. +++

IRGENDWIE ALLES SO
GANZ ANDERS HIER

ES GIBT EINEN ORT,
WO DIE GEMÜSEHÄNDLER...

NEWS

ECHT GENIAL Das Charakterdesign ist fantastisch.

SPIEGELBILD Der Mehrspieler-Modus ist bereits eine spaßige Angelegenheit.

Metroid Prime 2 Echoes

EGO-SHOOTER | **Geile neue Bilder**

Metroid ist mittlerweile als fester Bestandteil von Nintendos Spiele-Geschichte nicht mehr wegzudenken. Zum Nachfolger von *Metroid Prime*, das auf dem GameCube technisch bis zum Äußersten ging und Ladenkassen mächtig zum Klingeln gebracht hat, gibt es endlich wieder neues Bildmaterial. Ohne weitere Umschweife lassen wir die Bilder sprechen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo-europe.com
Termin: 4. Quartal

SCHLEICHER Wohl zu viel Dune: Der Wüstenplanet geguckt!

ABSCHUSS Diverse Hilfsmittel ermöglichen eine plötzliche Flucht vor dem Gegner.

N-ZONE | KURZ & KNAPP

DEUTSCHER SOUND

Activision gab bekannt, dass Spielern in *Tony Hawk's Underground 2* ein Song vom deutschen Hip-Hop-Künstler Kool Savas zu Ohren kommen wird. Der Song „Grind On" wurde erstmals auf der diesjährigen Games Convention vorgestellt. Der deutschsprachige Musikinterpret ist seit Jahren selbst ein großer Fan der *Tony Hawk*-Serie und hatte laut eigener Aussage viel Spaß bei der Arbeit an seinem neuen Track mit coolem Skate-Vokabular.

LEGO OBI-WAN

Eidos hat sich die Vertriebsrechte an *LEGO Star Wars* gesichert. Das Spiel erscheint voraussichtlich im April 2005 für PS2, Xbox, PC sowie Nintendos Handheld und basiert auf den ersten drei Episoden der *Star Wars*-Saga: *Die dunkle Bedrohung*, *Angriff der Klonkrieger* und *Die Rache der Sith*. Letztere wird übrigens im Mai 2005 in die Kinos kommen.

Donkey Kong: King of Swing

ACTION-ADVENTURE | **Der Primat schafft den GBA-Spagat.**

Donkey Kong ist eigentlich von Anbeginn der Nintendo-Videospielgeschichte mit dabei. Normalerweise macht es sich der Affe mit einer Hand voll Bananen im Dschungel gemütlich. Allerdings hat er auch andere Talente, die in diversen Spielen wie zum Beispiel *Donkey Konga* oder *Mario Golf: Toadstool Tour*, zu sehen sind. Der GBA bekommt nun ein neues Action-Adventure beschert, in dem der lustige Affe so richtig ins Schwitzen kommen wird. Zentrales Gameplay-Element wird nämlich das rhythmische Drücken der L- und R-Tasten sein, wodurch sich der Gorilla von Ast zu Ast schwingt. Die gleiche Technik muss der Spieler auch bei den zahlreichen Rätseln anwenden. Unter anderem wird ein Vierspieler-Modus integriert sein, bei dem man unterschiedliche Rennen veranstalten kann. (uc)

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 2005

IM TAKT Rhythmisches Drücken der Schultertasten ist der Schlüssel zum Erfolg.

ZU VIERT Im Mehrspieler-Modus ist die Gaudi groß.

Die Nintendo-DS-Spieleliste

SOFTWARE **Alle Ankündigungen auf einen Blick**

Der Nintendo DS ist Mittelpunkt vielerlei Spekulationen geworden – vor allem, was zukünftige Spiele dafür angeht. Nintendo hat eine aktualisierte und bestätigte Liste veröffentlicht, in der eine Auswahl an Publishern und deren geplante Spiele für den neuen Handheld stehen. **(uc)**

Atari, Inc.
- Atari Classics

Atlus USA
- Caduceus
- Snowboard Kids DS

Plus drei weitere Titel in Entwicklung.

Bandai Entertainment Inc.
- Meteos
- Mobile Suit Gundam Seed

Plus ein weiterer Titel in Entwicklung.

Capcom Entertainment, Inc.
- Mega Man Battle Network
- Viewtiful Joe

Plus ein weiterer Titel in Entwicklung.

Electronic Arts
- GoldenEye
- Madden NFL
- Need for Speed Underground
- Tiger Woods PGA Tour Golf
- The URBZ: Sims in the City

Hudson Soft Co., Ltd.
- Bomberman

Koei Co., Ltd.
- Dynasty Warriors (Arbeitstitel)

Plus zwei weitere Titel in Entwicklung.

Konami Digital Entertainment
- Boktai (Arbeitstitel)
- Castlevania (Arbeitstitel)
- Dragon Booster (Arbeitstitel)
- Frogger 2005 (Arbeitstitel)
- Survival Kids (Arbeitstitel)
- Pro Evolution Soccer Series (Arbeitstitel)
- Vandal Hearts (Arbeitstitel)
- WINX ((Arbeitstitel)
- Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour
- Majesco
- Moonlight Fables
- Nanostray

Plus mindestens drei weitere Titel in Entwicklung.

Namco Hometek Inc.
- New Mr. Driller (Arbeitstitel)
- Pac 'n' Roll (Arbeitstitel)
- Pac-Pix (Arbeitstitel)

Orbital Media
Vier Titel in Entwicklung

SEGA of America, Inc.
- Project Rub (Arbeitstitel)
- Sonic DS (Arbeitstitel)

Square Enix Co., Ltd.
- A new Story of Secret of Mana
- A new Story of Slime
- Morimori Dragon

Quest
- Dragon Quest Monsters Series
- Egg Monster Heroes
- Final Fantasy Crystal Chronicles Series

Summitsoft Corporation
- Air Assault 2
- Organizer Plus

Tecmo, Inc.
- Monster Rancher

Plus ein weiterer Titel in Entwicklung.

Telegames, Inc.
- Ultimate Brain Games
- Ultimate Card Games
- Ultimate Pocket Games

THQ
- SpongeBob SquarePants

Plus fünf weitere Titel in Entwicklung.

Ubisoft Entertainment
- Asphalt GT
- Rayman

Plus weitere Titel, einschließlich einer Filmlizenz für das Frühjahr 2005.

Vivendi Universal Games
- Robots

N-ZONE **GEWINNSPIELFÜHRER**

Heiße Preise für coole Leser!

Checkt in unserem Gewinnspielführer, wo es tolle Preise abzustauben gibt.

Hardware
Seite 73

Logic 3 stellt insgesamt acht Controller für dieses Gewinnspiel zur Verfügung. Schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 1 Name Anschrift" an die angegebene Telefonnummer.

Atari
Seite 71

Atari hat mal wieder die Spendierhosen an! Schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 2 Name Anschrift" an die angegebene Telefonnummer.

ATARI

D: 82 098 *
*€ 0,49/SMS Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12

Nintendo REVOLUTION

Die nächste Generation

Wir haben **alle bislang verfügbaren Informationen** zum GameCube-Nachfolger für euch zusammengetragen.

Diese Videospielgeneration ist noch nicht mal zu Ende gegangen, doch langsam, aber sicher werfen die Nachfolge-Konsolen zu PlayStation 2, Xbox und GameCube ihre Schatten voraus. Sony hat bekannt gegeben, dass man auf der E3 2005 die PlayStation 3 groß präsentieren wird. Erste Fakten möchte man auf einem eigenen Event aber bereits vor der E3 2005 veröffentlichen. Auch Nintendo ließ verlauten, dass man den GameCube-Nachfolger, Arbeitstitel Nintendo Revolution, auf der nächsten E3 in irgendeiner Art und Weise vorstellen wird. Dass Microsoft nicht untätig ist, wissen wir aus diversen Interviews mit Verantwortlichen des Xbox-Herstellers. Fakt ist momentan, so viel haben wir nach den Gesprächen mit diversen Entwicklern erfahren, dass zahlreiche Spieleschmieden (siehe auch die Seiten 12-13) bereits erste Spezifikationen von PlayStation 3 und Xbox 2 haben, Nintendo aber wohl noch keine Daten zu seiner nächsten Konsole bekannt gegeben hat. Dies sollte aber keinen Nintendo-Fan beunruhigen, zwar hat die Produktion von Next-Generation-Spielen bereits begonnen, momentan werkelt man aber für alle Konsolen auf speziellen Hochleistungs-PCs, von wo aus man später, sobald die ersten Entwicklungs-Kits für PlayStation 3, Xbox 2 und Nintendo Revolution verfügbar sind, die Software an die jeweilige Konsole anpassen wird. Aufgrund all dieser Fakten erwarten viele Experten die Veröffentlichung der neuen Konsolen Ende 2005 in Japan und den USA und etwa ein halbes Jahr später in Europa.

EIN EINZIGARTIGES SPIELERLEBNIS?

Nintendo hat die Entwicklung des Nintendo Revolution bereits kurz nach der Veröffentlichung des GameCube begonnen. Auf der diesjährigen E3 2004 gab Satoru Iwata, der Präsident von Nintendo, schließlich den offiziellen Codenamen für den GameCube-Nachfolger, Nintendo Revolution, bekannt. Er betonte, dass es nicht genügen würde, auf immer bessere Grafiken zu setzen, sondern dass man ein absolut neues Spielerlebnis schaffen möchte. Der Codename Nintendo Revolution leitet sich davon ab, dass Nintendo eine Revolution des Spielerlebnisses liefern möchte. Viele Entwickler und Spieler sind bislang skeptisch, zumal Säbelrasseln stets zum PR-Hype um eine neue Konsole gehört. Auch wenn Nintendo nicht primär auf pure Grafikpower aus ist, erwarten Experten, dass der Nintendo Revolution ähnlich leistungsfähig wie PlayStation 3 und Xbox 2 sein wird. Technische Daten hat Nintendo bislang nicht veröffentlicht. Die Gerüchte reichen von einem 2,7-GHz-PowerPC-G5-Prozessor mit 512 MByte RAM und einem 600-MHz-Grafikchip bis zu Systemen mit weniger Prozessor-Power inklusive Festplatte. Wir können uns jedoch derzeit nicht vorstellen, dass Nintendo auf eine Festplatte setzen wird, da selbst Microsoft bei der Xbox 2 scheinbar auf eine Festplatte

Die Evolution der Revolution!

SPEKULATION Möglicherweise wird Nintendo das Beste aus DS, Eye Toy oder Konga-Trommeln vereinen.

aus Kostengründen verzichtet. Und Nintendo achtet bekanntlich auf jeden Cent.

PR-GAG ODER REVOLUTION?

Nach den vollmundigen Versprechen von Nintendo fragen sich viele Entwickler, PR-Manager und auch Videospieler, von welcher „Revolution" im Videospielbereich die Rede sein mag. Die am glaubwürdigsten erscheinenden Gerüchte drehen sich um den Controller der neuen Konsole. Der Nintendo DS soll einen Hinweis geben, in welche Richtung sich Spiele mit dem Nintendo Revolution entwickeln werden. So erscheint uns zum Beispiel die Möglichkeit einer Spracheingabe in Spielen via Mikrofon, wie sie der Nintendo DS bietet, sehr wahrscheinlich. Zumal Nintendo in diesem Bereich bereits mit *Hey you Pikachu* oder auch *Donkey Konga* über Erfahrung verfügt. Auch der Touchscreen des Nintendo DS, durch den man sehr viel intensiver in ein Spiel miteinbezogen wird, könnte aufzeigen, in welche Richtung es geht. So liegt es im Bereich des Möglichen, dass Nintendo einen Controller entwickelt, der Bewegungen erfasst. Mittels der im Controller eingebauten Sensoren könnte der Spieler durch Neigen und Kippen des Joypads aktiv ins Spielgeschehen eingreifen. Möglicherweise wird Nintendo auch auf eine Technik ähnlich der von Sonys EyeToy setzen, mit der man anhand einer Kamera Bewegungen erfassen kann.

Ob der Nintendo Revolution von Anfang an onlinefähig sein wird, ist nicht bekannt, zumal Nintendo dem Online-Gaming nach wie vor skeptisch gegenübersteht. Nichtsdestotrotz integrierte Nintendo in den Nintendo DS die Möglichkeit, sich via Funk sogar ins Internet einzuwählen. Es ist zu erwarten, dass Nintendo sich auch für den Nintendo Revolution alle Möglichkeiten offen hält. Mittlerweile haben sich auch bereits einige Technologie-Partner mit Nintendo verbündet. Wie schon beim GameCube sind die Unternehmen NEC, Ati und IBM wieder mit an Bord. So berichtete die Nachrichtenagentur Bloomberg schon Ende 2002, dass NEC den Kern der neuen Nintendo-Konsole beisteuern wird. Ati, welches den Grafikchip des GameCube entwickelte, gab bereits bekannt, dass man ein Technology-Abkommen mit Nintendo abgeschlossen habe, welches in zukünftigen Nintendo-Produkten zum Tragen kommen werde. Insider erwarten, dass Ati den Grafikchip des Nintendo Revolution stellen wird. Pikantes Detail: Ati wird auch die Grafikchips für die Xbox 2 herstellen, nachdem Nvidia, das den Grafikchip der ersten Xbox lieferte, bei Microsoft in Ungnade gefallen ist. IBM dürfte erneut einen Power-PC-Prozessor, wie er schon im GameCube zum Einsatz kommt, zur Verfügung stellen. Momentan handelt es sich bei den Aussagen zum Nintendo Revolution noch größtenteils um Spekulationen, doch wir werden euch auf dem Laufenden halten.

FABIAN SLUGA

Hier seht ihr, welche Konsolen Nintendo im Lauf der Zeit veröffentlicht hat und wie sich die verschiedenen Modelle entwickelt haben. Ob der Nintendo Revolution seinem Namen gerecht wird, bleibt abzuwarten.

Nintendo REVOLUTION
Das sagen die Entwickler ...

David Doak
Unternehmen: Free Radical Design
Position: Director
Derzeitige Projekte: TimeSplitters 3

... über Nintendo:
David Doak: Wir bei Free Radical sind große Fans von Nintendo. Das liegt daran, dass einige von uns bei Rare gearbeitet haben und einen in Deutschland indizierten Bond-Ego-Shooter entwickelten. Wir haben Rare verlassen, als *Perfect Dark* halb fertig gestellt war, und waren schon mit den GameCube-Spezifikationen vertraut. Nach der Gründung von Free Radical hatten wir erst mal nichts mit dem GameCube zu tun. Das änderte sich mit der Entwicklung von *TimeSplitters 2*. Es war wie eine Rückkehr nach Hause. Deshalb haben wir eine besondere Beziehung zu Nintendo.

... über das jetzige Rare:
David Doak: Es ist einfach traurig, dass Rare nicht das halten konnte, was es versprochen hat, und für uns ist es eine kleine Genugtuung. Wir haben mit *TimeSplitters 2* und *Second Sight* mehr GameCube-Titel veröffentlicht, als Rare es hätte tun können. Und es ist eine echte Schande, dass Rare nach dem Kauf durch Microsoft immer noch keinen echten Hit abgeliefert hat.

... über den Nintendo Revolution:
David Doak: Ich denke, Nintendo jubelt die „Revolution" etwas hoch. Ich meine, für Nintendo wird es schwer, nach dem Nintendo-64-Controller, welcher die Analog-Steuerung bei *Mario 64* ermöglichte, einen draufzusetzen. Vielleicht bringt das Unternehmen eine Art Maussteuerung in die Konsolen-Welt, ähnlich wie es das über den Touchscreen beim Nintendo DS macht. Wir werden sehen.

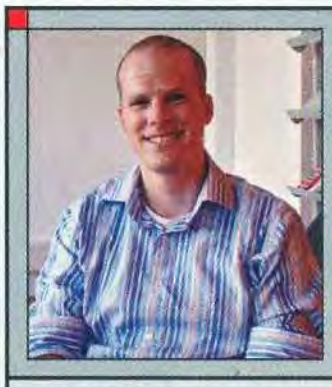
... über die Entwicklung von Next-Generation-Spielen:
David Doak: Wir haben gerade mit der Entwicklung von Spielen für die nächste Generation angefangen. Bislang arbeiten wir aber nur auf High-End-PCs und passen die Spiele dann an die Konsolen an, sobald wir die Development-Tools erhalten.

Shiraz Akmal
Unternehmen: Heavy Iron Studios
Position: Director of Development
Derzeitige Projekte: The Incredibles, SpongeBob

.... wer in der nächsten Konsolen-Generation der Sieger sein wird:
Shiraz Akmal: Ich denke, es wird derjenige gewinnen, der die einfachsten Entwickler-Tools kreiert. Die heutigen Spiele setzen so viel voraus: Physik-Engine, CGI-Grafik und noch vieles mehr.

... darüber, ob sein Studio schon Details zur neuen Hardware kennt.
Shiraz Akmal: Ja, wir wissen schon ein wenig.

... über den Nintendo Revolution:
Shiraz Akmal: Klasse wäre es natürlich, wenn man die Grafik als 3D-Hologramme in den Raum projizieren könnte. Aber ich denke, das ist noch zehn Jahre entfernt. Ich denke, letztlich läuft es einfach wieder auf die bessere Grafik und eine normale Evolution hinaus. Ich kann mir momentan nichts vorstellen, was so revolutionär sein soll – aber lassen wir uns überraschen.



Vincent Kurdika
Unternehmen: Vivendi Universal Games
Position: Marketing Coordinator
Derzeitige Projekte: Spyro, Crash

... darüber, wer in der nächsten Generation vorne liegen wird:
Vincent Kurdika: Nach dem, was ich so mitbekomme, scheint es so, als ob Microsoft mit der Xbox 2 gut im Rennen liegt. Aber Sony ist mit dem PlayStation-Brand sehr stark – ich denke, es wird knapp zwischen Sony und Microsoft. Ich liebe Nintendo und ich denke, dass es definitiv mit einer großen Innovation in seinen Spielen aufwarten wird.

... über den Nintendo Revolution:
Vincent Kurdika: Ich habe Gerüchte gehört, dass der Controller kinetische Bewegungen registrieren soll. Bewegt man den Controller, steuert man seinen Charakter im Spiel. Das könnte ich mir gut vorstellen.

... über den Nintendo DS:
Vincent Kurdika: Ich darf noch nicht viel verraten, aber wir werden ein Crash- und Spyro-Game für den DS veröffentlichen, welche kurz nach dem Release des DS erscheinen werden. Allein der Touchscreen bietet unglaubliche Möglichkeiten. So könnt ihr beispielsweise etwas zeichnen, das dann im Spiel real wird. Beispielsweise steht ihr an einer Wand, zeichnet eine Tür und geht anschließend hindurch. Oder ihr lenkt euren Charakter mittels des Touchscreens. Ich habe es niemals für möglich gehalten, dass jemand einen Touchscreen in Handhelds bringt. Im Vergleich zu Sonys PSP sind die Entwicklungszeiten für ein Spiel auch kürzer. Wir erwarten, dass die Entwicklungszeiten für ein Nintendo-DS-Spiel ähnlich wie beim Game Boy sechs bis zwölf Monate betragen, beim PSP rechnen wir mit einem bis zwei Jahren. Die Entwicklungskosten beim PSP sind deutlich teurer.

Mike Schneider
Unternehmen: Vivendi Universal
Position: Producer
Derzeitiges Projekt: Robots

... über den Nintendo Revolution:
Mike Schneider: Ich könnte mir vorstellen, dass Nintendo vielleicht in Zukunft einen großen Fokus auf Online-Gaming setzen wird. Oder man geht in die Richtung, die man mit dem DS eingeschlagen hat, mit dem Touchscreen oder den beiden Bildschirmen.

... über den Nintendo DS:
Mike Schneider: Ich finde den DS richtig klasse. Er wird definitiv aus der Masse herausstechen und die Spiele werden sehr innovativ sein. Ich finde den Touchscreen klasse, die beiden Bildschirme und die Wireless-Funktionen. Wir entwickeln zurzeit *Robots* für den Nintendo DS. *Robots* ist der neue Kinofilm von den *Ice Age*-Machern. In Europa wird der Titel wahrscheinlich sogar ein Launch-Titel für den Nintendo DS, die Veröffentlichung fällt in etwa zusammen mit dem Start des Kinofilms in Europa (*Robots* läuft am 18. März 2005 in Deutschland an, Anmerkung der Redaktion).

... wie *Robots* die beiden Bildschirme des DS nutzen wird:
Mike Schneider: Das Hauptgameplay läuft auf dem normalen Screen. Der Touchscreen wird für Mini-Games genutzt. Auch die Fahrabschnitte werden über den Touchscreen gesteuert. Wir nutzen diesen auch dafür, wenn man in einigen Rätseln bestimmte Gegenstände zusammenbasteln muss.

John Hayase
Unternehmen: Electronic Arts
Position: Leitender Produzent

Steve Arnold
Unternehmen: Electronic Arts
Position: Game Designer
Derzeitiges Projekt: Tiger Woods PGA Tour 2005

... darüber, wer die Nummer 1 der nächsten Generation wird:
Steve Arnold: Ich denke, es wird schwer, Sony zu schlagen, da die PlayStation-Marke sehr stark ist. Microsoft wird wohl aufholen, aber hinter Sony bleiben.

... über den Nintendo Revolution:
John Hayase: Wenn Nintendo mit seiner nächsten Konsole rauskommt, dann muss das Unternehmen entscheiden, ob es in Konkurrenz mit Microsoft und Sony treten will, oder ob es eher eine jüngere Zielgruppe ansprechen will, wo es sehr erfolgreich ist. Meiner Meinung nach muss der Nintendo Revolution eine Online-Unterstützung vom Start weg bieten, die Grafiken werden besser sein. Es wird schwierig für Nintendo, innovativ zu sein, da Microsoft und Sony mehr in die Richtung Home-Entertainment mit ihren nächsten Konsolen gehen. Wenn Nintendo das versuchen würde, sehe ich schlechte Chancen für Nintendo. Andererseits muss Nintendo es auch versuchen, da es sonst möglicherweise in der Öffentlichkeit nur noch als dritte Kraft hinter Sony und Microsoft wahrgenommen wird.

Steve Arnold: Vieles ist Spekulation, aber Nintendo ist eine innovative Game-Company und der Nintendo DS zeigt dies. Deswegen sollte man einfach mal abwarten, was der Nintendo Revolution bringt.

... über die Möglichkeit eines Controllers mit Bewegungssensoren:
Steve Arnold: Das wäre ziemlich cool und ist definitiv eine Möglichkeit!

Atsushi Inaba
Unternehmen: Capcom
Position: Producer Capcom R&D Studio 4
Derzeitiges Projekt: Viewtiful Joe 2

... über die neue Konsolen-Generation:
Atsushi Inaba: Ich rechne damit, dass die Xbox 2 eine große Zukunft hat, und wenn man Nintendo kennt, dann weiß man, dass auch ihre Konsole sehr interessant sein wird.

... über den Nintendo Revolution:
Atsushi Inaba: Ich habe momentan keine Ahnung, was Nintendo plant. Aber ich habe schon Vermutungen, was es sein könnte, werde aber nichts sagen. So kann ich meine eigene Konsole rausbringen, falls Nintendo doch eine andere Idee hat als ich (lachend).

... über den Nintendo DS:
Atsushi Inaba: Ich möchte auf jeden Fall Spiele für den DS entwickeln. Der Touchscreen ist definitiv eine große Innovation und ich habe auch schon eine Idee für ein Spiel. Momentan denke ich aber nur an *Viewtiful Joe 2*. Der DS-Titel wird aber eine andere Richtung einschlagen als *Viewtiful Joe* und besonderen Gebrauch vom Touchscreen machen. Die Hardware des DS spornt einfach an, innovative Software zu entwickeln. Ich fühle mich sogar richtig unter Druck gesetzt, gute Spiele für den Nintendo DS zu entwickeln.

... über das angekündigte Viewtiful Joe für den DS:
Atsushi Inaba: Hierzu möchte ich zurzeit nichts sagen, aber der Titel wird Gebrauch vom Touchscreen machen.

N-ZONE PRÄSENTIERT:

Der schnellste Igel der Welt ist wieder da!

Sonic, Tails, Knuckles, Cream und Amy nehmen es wieder einmal mit dem bösen Dr. Robotnik auf. Dieses Mal mit kooperativem Zwei-Spieler-Modus.

N-ZONE 08/03:
„Wer sich Teil 3 entgehen lässt, ist selber schuld!“

N-ZONE HIT | N-ZONE HIT MULTIPLAYER

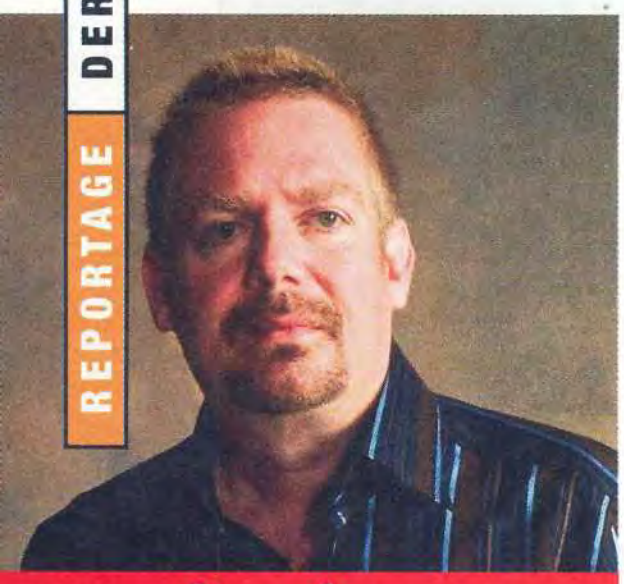
Nur für euren Game Boy Advance!

Ab 18. Juni im Handel! | Ohne Altersbeschränkung | Unverbindliche Preisempfehlung: € 39,95

THQ

„Final Fantasy bekommt Konkurrenz!"

Wir hatten die Gelegenheit, ein Interview mit Steve Gray, dem leitenden Produzenten von **Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter zu führen.**



Steve Gray

Steve Gray programmierte bereits im zarten Alter von 14 Jahren seinen ersten Shooter. Später arbeitete er an Titeln wie *Final Fantasy VII*, *Parasite Eve* und *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* mit, um schließlich leitender Produzent von Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter zu werden.

N-ZONE *Warum haben Sie sich entschieden, keine prominenten Charaktere wie Frodo oder Gandalf einzusetzen?*
Steve Gray :Wir wollten Charaktere, mit denen sich der Spieler wirklich identifizieren kann. Unsere Charaktere müssen sich noch in Mittelerde zurechtfinden. Zusammen mit dem Spieler finden sie heraus, wie sie in die Welt des Films passen – was ihre Aufgabe in Mittelerde ist. Dies gab uns einfach mehr Möglichkeiten im Spiel. Nichtsdestotrotz wird man auf zahlreiche prominente Charaktere des Films wie Legolas oder Gandalf treffen.

„Wir liefern das Spiel auf zwei Discs aus."

N-ZONE *Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter ist ja ein unglaublich umfangreiches Spiel mit sehr vielen Zwischensequenzen. Hatten Sie Probleme mit dem GameCube-Datenträger, der ja doch nicht so viel Speicherplatz wie eine DVD bietet?*
Steve Gray: Das ist richtig. Wir werden auch auf zwei Discs ausliefern. Manchmal bestand sogar das Risiko, dass es das erste Drei-Disk-Spiel für Nintendo GameCube werden würde. Aber jetzt werden es zwei Disks, auch wenn es wohl nicht so einfach wird, alles unterzukriegen.

N-ZONE *Haben Sie sich aus Kostengründen gegen eine dritte Disk entschieden?*
Steve Gray: Ja, genauso ist es. Dennoch wird die GameCube-Fassung genauso umfangreich und detailliert sein wie die Xbox- und die PS2-Version des Spiels.

N-ZONE *Können Sie die Stärken und Schwächen der einzelnen Konsolen näher erläutern?*
Steve Gray: Die Xbox bietet sehr viel Speicher und ist leicht zu programmieren. Der GameCube bietet generell ein gutes Anti-Aliasing (Kantenglättung, damit die Grafik nicht so pixelig wirkt, Anm. der Redaktion) und besseres Texture-Mapping. Der Nachteil des GameCube ist der geringe Speicherplatz des Datenträgers. Die PlayStation 2 hat einfach den Vorteil, dass es die am meisten verkaufte Konsole ist (lacht).

N-ZONE *Wie lange ist Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter jetzt in Entwicklung?*
Steve Gray: Wir haben mit der Entwicklung des Spiels kurz nach Produktionsbe-

UMFANGREICH Auf das Kampfsystem ist Steve Gray besonders stolz.

POMPÖS Die Zaubersprüche sind beeindruckend inszeniert.

BALROG Hier stößt Gandalf kurz zu eurer Party hinzu.

ginn von *Die Rückkehr des Königs* angefangen – das ist jetzt etwa zwei Jahre her. Viele der Teammitglieder sind aber erst, nachdem *Die Rückkehr des Königs* fertig gestellt war, zu uns gestoßen. Momentan besteht unser Team aus etwa 170 Leuten. Das ist eines der größten Teams bei Electronic Arts momentan. (Zum Vergleich: *Tiger Woods PGA Tour 2005* wurde von einem Team, bestehend aus 60 Mann, gestemmt, Anmerkung der Redaktion). Wir wollen wirklich einen absolut ernst zu nehmenden Einstieg ins Rollenspiel-Genre haben. Dieses Genre ist bislang absolut dominiert von Square Enix und Konami – und wir wollen auf gleicher Höhe mitspielen.

N-ZONE ***Man kann im Spiel auch böse Charaktere steuern. Aber warum kann man diese nicht durch das komplette Spiel führen?***

Steve Gray: Wir haben das zwischenzeitlich in Erwägung gezogen, uns letztlich aber dagegen entschieden. Es würde einfach zu viele Probleme verursachen. Wenn ich einen bösen Charakter spiele, braucht es nämlich wie in jedem guten Rollenspiel auch eine gute Hintergrundgeschichte. Die Dinge laufen dann aber auch zu schnell aus dem Ruder. Beispiel: Würde ich böse sein und könnte gewinnen, so müsste ich zu Beginn des Spiels einfach in das Auenland reisen und Frodo töten. Da unsere Spiele aber auf den Filmen basieren, darf dies im Grunde genommen niemals passieren.

„Es gibt über 500.000 mögliche Item-Kombinationen!"

N-ZONE ***Worauf sind Sie besonders stolz?***

Steve Gray: Mir gefällt vor allem, dass es ein echtes Rollenspiel ist. In anderen neuen Rollenspielen spielt man mit Würfeln oder Karten. Ich denke, dass einige Entwickler vergessen, was ein echtes Rollenspiel ausmacht. Ich bin zum Beispiel sehr stolz auf unser rundenbasiertes Kampfsystem. Es ist ein klassisches Kampfsystem, bei dem man viele Items und Waffen sammeln und verschiedene Rüstungen tragen kann. Außerdem ist der Spieler immer neuen Situationen ausgesetzt. In einer Situation muss der Spieler mitten im Kampf Leitern wegstoßen, an der Feinde emporklettern, an einer anderen Stelle ist der Spieler plötzlich von Feinden eingekreist. Unser Kampfsystem ist einfach sehr flexibel.

N-ZONE ***Können Sie uns ein wenig mehr dazu erzählen, wie das Sammeln der Gegenständen vonstatten geht? In vielen Rollenspielen gibt es beispielsweise Shops.***

Steve Gray: Oh, es gibt Shops in unserem Spiel. Aber wenn man die Filme betrachtet, dann gibt es kein Geld. Man findet Gegenstände beispielsweise auf dem Schlachtfeld, Gegner verlieren Gegenstände und wir senden den Spieler auch auf bestimmte Side-Quests, um wichtige Gegenstände zu finden. Wir haben kürzlich mal hochgerechnet, dass, wenn man alle Items, Rüstungen und Charaktere berücksichtigt, wir auf über eine halbe Million mögliche Konfigurationsmöglichkeiten kommen.

N-ZONE ***Was können Sie uns zur Grafik erzählen?***

Steve Gray: Es werkeln über hundert Grafiker an dem Spiel. Es ist wirklich viel Arbeit. Wir haben mit der Grafik-Engine von *Die Rückkehr des Königs* angefangen, aber anschließend viele Verbesserungen vorgenommen. Die Charaktere beispielsweise bieten eine doppelt so hohe Auflösung, sowohl was das Texture Mapping als auch die Anzahl der Polygone angeht, wie bei *Die Rückkehr des Königs*.

N-ZONE ***Wird das Spiel Dolby Pro Logic II und 16:9-Fernseher unterstützen?***

Steve Gray: Das Spiel unterstützt Dolby Pro Logic II, aber keine Breitbild-Fernseher.

N-ZONE ***Vielen Dank für das Interview.***

GLEICH Alle Versionen sollen identisch sein.

BLENDEND Die Lichteffekte sehen fantastisch aus.

FIFA Football 2005

Das Runde muss ins Eckige: FIFA Football geht **mit frischen Features und flotterem Spielfluss** in die neue Saison.

Ist der Abstieg des geliebten Fußballvereins besiegelt, pflegen sich die hinterbliebenen Fans mit dem Sprechchor „Wir kommen wieder!" Trost zuzusprechen. Bei der *FIFA*-Serie von EA Sports hat dieser Satz einen weniger tragischen Hintergrund. Da sind die Comebacks höchst freiwilliger Natur, alle Jahre wieder bessert eine neue Version die Firmenbilanz von Electronic Arts auf. *FIFA* gilt als erfolgreichste Sportserie aller Videospielzeiten, seit sie 1993 in der 16-Bit-Blütezeit auf dem Sega Mega Drive debütierte. Im ersten Jahrzehnt wurden rund 45 Millionen Einheiten (alle Formate addiert) verkauft. Um die Treue der GameCube-Fans muss man sich keine Sorgen machen, nachdem sich andere Fußballsimulationen nicht mal in die Nähe des Nintendo-Stadions trauen. *FIFA 2005* dürfte nicht nur wegen der zahlreichen Promi-Personalwechsel in der Bundesliga eine weitere Jahreskarten-Investition wert sein. Euer N-ZONE-Spielbeobachter brachte von seiner Visite im kanadischen EA-Sports-Hauptquartier neben einem Daumen-Muskelkater auch viele Detailinfos mit. „Du musst nicht mehr warten, bis der Ball in einer bestimmten Position ist, um ihn weiterzuspielen", beschreibt Produzent Danny Isaac die neue „First Touch"-Kontrolle, seiner Meinung nach das wichtigste Feature bei *FIFA 2005*: „Wir haben intensiv am Gameplay gearbeitet, damit die erste Berührung, die ein Spieler mit dem Ball hat, flüssig ist und er schnell reagiert. Der Spielfluss ist wirklich wie bei einem echten Fußball-Match." Mit einer lässigen C-Stick-Bewegung löst ihr je nach Richtung ein anderes Manöver aus. Die Ballhöhe ist kein Problem, zum Beispiel lassen sich auch Flanken per First Touch kunstvoll runterpflücken oder in eine bestimmte Richtung abtropfen. Rasch gelingen überraschende, ansatzlose Manöver, die berüchtigte „*FIFA*-Gedenkpause" bei der Ballannahme scheint gebannt zu sein. First Touch ist kein Allheilmittel, man braucht schon etwas Platz und Umsicht, sonst legt man das Leder lediglich dem dankbaren Gegner vor die Füße. Wir hatten aber den Eindruck, dass der Spielaufbau etwas leichter fällt und nicht so schnell ins Stocken gerät. Kombiniert man diese Technik mit geschickten Pässen in den freien Raum, wird daraus die reinste Huldigung an den Offensivfußball. Gefeilt wird zudem an der

MAUER AUF DER LAUER Ein direkter Freistoß sorgt meistens für Torgefahr.

KOPFARBEITER Sag schön danke für die Flanke.

Steuerung von Flanken und Lobs. Die letztes Jahr eingeführte erweiterte Kontrolle für Standardsituationen wird jetzt auch Einwürfen gegönnt.

WASSER MARSCH

Regenwetter macht sich nicht nur durch Wasserspritzer bemerkbar, wenn man den aufgeweichten Rasen entlanggrätscht. Feuchte Verhältnisse beeinflussen die Ballphysik und Torhüter haben bei Weitschüssen mehr Probleme, die glitschige Kugel zu kontrollieren. Weitere Wettereffekte sind in *FIFA 2005* nicht drin, aber Danny Isaac macht uns Hoffnung auf zukünftige Versionen: „Leider haben wir Schnee diesmal nicht untergebracht, aber wir werden uns nächstes Jahr damit beschäftigen. Nicht so sehr wegen Änderungen beim Ballverhalten, eventuell werden wir gefrorene Spielfelder haben. Aber vor allem wird sich Schnee auf die Spieler auswirken. Zum Beispiel werden Kicker aus Afrika Handschuhe tragen und vielleicht bei kaltem Wetter nicht optimale Leistungen bringen."

JOB-SICHERHEIT

Optimale Leistung ist dagegen von euch als Team-Manager im Karriere-Modus gefragt. Diese Funktion gab's schon letztes Jahr, wirkt bei *FIFA 2005* aber viel ausgereifter und motivierender. Das fängt schon damit an, dass ihr zu Beginn nicht gleich bei einem Traumverein anheuern könnt. Zunächst sind nur Teams mit einem von maximal fünf Niveau-Sternchen an euren Diensten interessiert, also bestenfalls ein ambitionierter Zweitligist. Erfolg ist relativ; je schrottiger der Kader des ersten Arbeitgebers, desto niedriger die Erwartungshaltung des Präsidiums. Im Laufe von 15 Saisons steigt allmählich eure Reputation und mehr Vereine im In- und Ausland kommen als nächster Arbeitgeber infrage. Verantwortlich ist man nicht nur für Aufstellung und Spielertransfers, auch verschiedene andere Bereiche des Vereins wie Kotrainer oder Ärzte lassen sich in zehn Stufen ausbauen. In einem praktischen Hauptmenü seht ihr auf einen Blick die Gesamtstärke der einzelnen Mannschaftsteile und den derzeitigen „Jobsicherheits-Wert". Niederlage ist nicht gleich Niederlage, ein „knapp verloren" im Punktspiel wiegt zum Beispiel weniger schwer als die 0:5-Klatsche im Pokal-Halbfinale gegen den erklärten Derby-Erzrivalen. Um zügig mit der Karriere voranzukommen, kann man einzelne Partien simulieren

BALL GESPIELT Eine beherzte Grätsche vermasselt den Pass auf Raul.

INFO GBA-VERSION

Meister der Hosentaschen

Für die Auswärtsspiele im Leben gibt's *FIFA* auch zum Mitnehmen. Hier ein erster Blick auf die Game-Boy-Advance-Umsetzung der neuen 2005-Version.

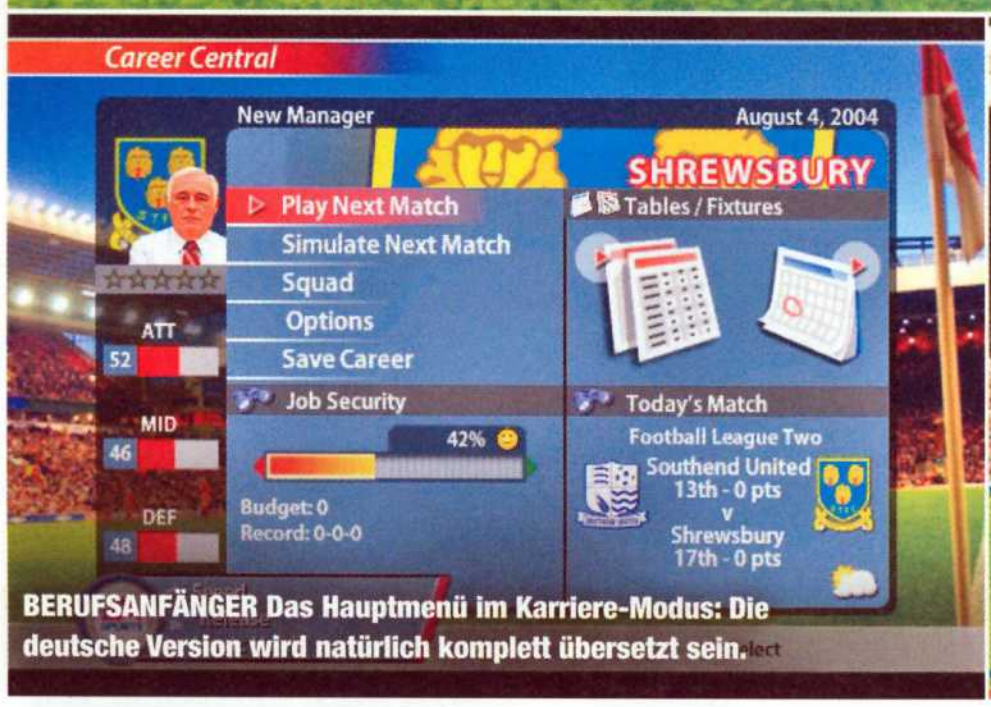
ANGRIFF Der Pixel-Strafraum brennt.

ABSCHLAG Freie Bahn für Torwart-Titan Olli Kahn.

SPIELAUFBAU Warten auf den tödlichen Pass.

FREISTOSS Hier die pfeilschnelle Ausführung.

BUNDESLIGATAUGLICH Realistische Teams und Spieler sind ein FIFA-Markenzeichen.



BERUFSANFÄNGER Das Hauptmenü im Karriere-Modus: Die deutsche Version wird natürlich komplett übersetzt sein.

BAUGENEHMIGUNG Realistische Stadion-Architektur ausgewählter Spielstätten.

lassen. Dabei erscheinen knappe Textkommentare, die von besonderen Ereignissen künden. Ihr dürft aber jederzeit ins laufende Spielgeschehen einsteigen, um eurem Team mit tatkräftiger Gamepad-Unterstützung zu helfen.

DIE KREATIVE SPIELWIESE

Auch sonst gibt's einiges zu tun und zu tüfteln. Im Spieler-Editor kann man sich lustvoll in einer überwältigenden Detailfülle suhlen, um das Aussehen von selbst gemachten Kickern zu bestimmen. Dabei dürfen auch Accessoires wie Knieschoner, Ringe oder der obligatorische Brillant im Ohrläppchen nicht fehlen. Der Turnier-Editor erlaubt eine beliebige Mischung von K.o.- und Liga-Spielmodi, um einen Wettbewerb nach Maß für bis zu acht menschliche Mitspieler zu schnitzen. Es gibt natürlich auch wieder einige Optionen zum Freischalten. Durch Erfolge verdient ihr euch zum Beispiel Bonus-Trikots, nächtliche Stadien, zusätzliche Ball-Typen und sogar Bonus-Schiedsrichter. Das Entwicklungsteam vergisst außerdem die Pflege von typischen *FIFA*-Tugenden nicht. Realistische Namen, Daten und Logos für 16 Ligen, 480 Mannschaften und rund 15.000 Spieler bescheren eine im Videospiele-Fußball unerreichte Authentizität. Die Präsentation vor und nach den Partien soll ferner durch genaues Nachempfinden der Kameraeinstellungen von TV-Übertragungen poliert werden. Den Test zu *FIFA Football 2005* gibt es in der nächsten N-ZONE.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

FIFA FOOTBALL 2005

Genre:	Fußball
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Canada
Internet:	fifafootball2005.ea.com
Spieler:	1-4
Termin:	14. Oktober

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Nicht nur Schalke hat sich verstärkt: **rundum verbesserte** Fußball-Simulation mit viel Stadion-Flair."

„Realistisch und gleichzeitig spaßig zu spielen."

Produzent Danny Isaac ist so etwas wie der Spielmacher im FIFA-Entwicklungsteam. Wir sprachen mit ihm **über die Neuerungen der 2005-Version und die weitere Entwicklung der Serie.**

Danny Isaac

N-ZONE ***Alle Jahre wieder erscheint eine neue FIFA-Ausgabe. Hast du Angst, dass ihr mal keine Ideen mehr habt?***

Danny Isaac: Ich würde nicht sagen, dass wir verzweifelt auf der Suche nach neuen Ideen sind. Wir kriegen vielleicht irgendwo zwischen 50 und 60 % aller Features ins Spiel, die wir uns zu Beginn der Entwicklungsphase ausgedacht haben. Wir müssen sicherstellen, dass die Features, die reinkommen, nicht nur „Fluff" sind, also reine Kosmetik oder Selbstzweck. Sie müssen fundamental für den Sport sein und wir müssen genug Zeit aufwenden, damit sie richtig integriert werden. Wir kommen jetzt gerade in die Phase, wo wir damit beginnen, *FIFA 2005* fertig zu stellen. Gleichzeitig beginnen wir, die Version für nächstes Jahr zu planen, und es schwirren dafür schon einge Ideen herum.

N-ZONE ***Es kam schon mal vor, dass etablierte Features einfach verschwunden sind und nach ein paar Jahren wieder auftauchen, zum Beispiel das Trainingsplatz-Comeback bei FIFA 2004.***

Danny Isaac: Manchmal können wir Features, die es in früheren Versionen schon gab, nicht mehr unterstützen. Der Grund ist, dass wir etwas anderes fundamental im Spiel geändert haben und das Feature dadurch nicht mehr funktioniert. Es ist dann ein ziemlicher Zeitaufwand für uns, es wieder so hinzukriegen, dass es vernünftig funktioniert, und wir mussten einige schwere Entscheidungen treffen. Mit *FIFA 2005* bin ich sehr glücklich, ich denke, dass die Features-Liste fantastisch ist und wir immer besser werden.

N-ZONE ***FIFA hat in gewissen Spielerkreisen diesen Ruf, zwar sehr hübsch, aber nicht übertrieben anspruchsvoll zu sein. Wie siehst du das?***

Danny Isaac: Eine der Erfahrungen von *FIFA 2004* war, dass wir vielleicht zu sehr versuchten, taktisch oder strategisch zu werden, und dabei etwas vom Spaß aus dem Spiel nahmen. Ich will von *FIFA 2005*, dass die Leute sich hinsetzen können, vielleicht ein paar Bierchen dabei zischen und einfach ihren Spaß dabei haben, einige schöne Tore zu schießen. Realistisch und gleichzeitig spaßig zu spielen – das ist die Balance, die wir anstreben.

N-ZONE ***Gab es spielerische Trends bei der EM 2004, die euch beeinflussten?***

Danny Isaac: Wir konnten die Übertragungen der Euro 2004 auch hier in Kanada live verfolgen, bei uns liefen sie durch die Zeitverschiebung tagsüber. Wenn wir uns solche Spiele ansehen, nehmen wir einige Dinge mit. Dieses Jahr war interessant, wie organisiert die Griechen waren und wie wichtig das Stellungsspiel in der Abwehr geworden ist. Ich habe natürlich meine Heimatmannschaft England verfolgt, auch wenn es nicht so gut ausgegangen ist, wie ich gehofft hatte. Dieses Team spielte klassische Konterangriffe – und mit der neuen Ballannahme-Kontrolle in *FIFA* kannst du das Leder wirklich sehr, sehr schnell nach vorne zu deinen Stürmern bewegen. Es gibt eine Reihe von Gebieten, auf die wir achten. Wir sehen uns immer wieder „echte" Fußballspiele an und überlegen, was wir auf unser Produkt übertragen können, um es zu verbessern.

„Die Leute sollen sich hinsetzen, einfach ihren Spaß haben und schöne Tore schießen."

N-ZONE ***Fragt ihr auch Fußballprofis zu deren Meinung ?***

Danny Isaac: Das Schwierige an meinen Job ist es, die reale Welt zu nehmen und sie in ein Spiel zu stecken. Das ist nicht ganz so geradlinig, wie man meinen könnte. Wir arbeiten vor allem mit Stars zusammen, welche *FIFA* wirklich spielen und allgemein Videospiele mögen, das halten wir für wichtig.

N-ZONE ***Die deutsche Fußballnationalmannschaft suchte lange nach einem neuen Teamchef. Hatte die Trainerfindungskommission auch mal bei dir angerufen?***

Danny Isaac: Als Engländer die deutsche Nationalmannschaft zu trainieren? Hmm, ich weiß nicht so recht (lacht). Ich hatte wirklich gedacht, dass das deutsche Team bei der EM 2004 besser abschneiden würde. Ich denke, die deutsche Nationalmannschaft hat dasselbe Problem wie England vor ein paar Jahren: Einige Spieler müssen noch reifen, und das erzeugt zusätzlichen Druck auf Leute wie Ballack, die quasi die Mannschaft stützen sollen. Aber es ist eine tolle Situation, dass Deutschland die WM 2006 veranstaltet. Da willst du deine beste Mannschaft parat haben und ihr habt viele junge Spieler, die kurz vor dem Durchbruch stehen.

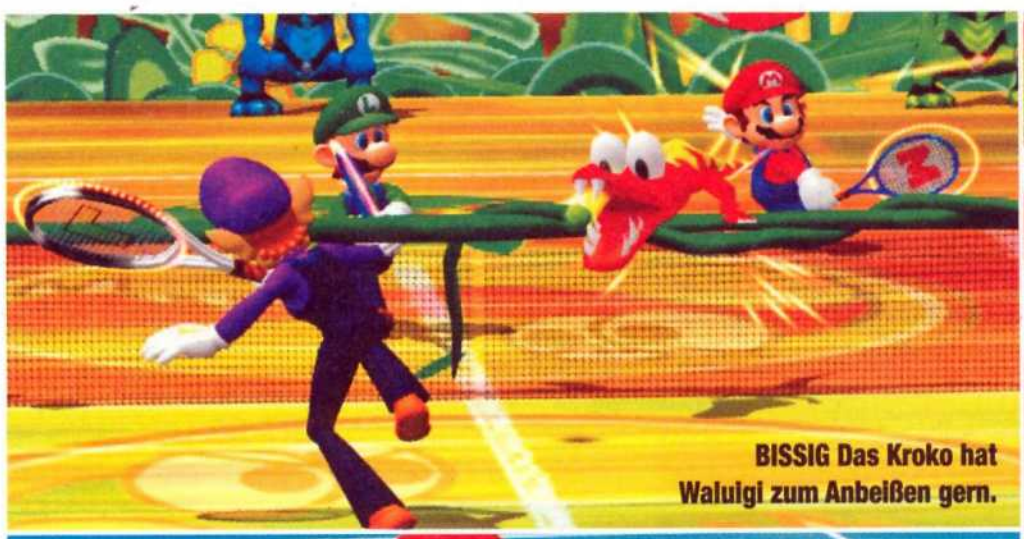
N-ZONE Vielen Dank!

Mario Tennis

Nintendo präsentierte auf der Games Convention überraschend **die erste spielbare Version** des lang erwarteten Sport-Knallers.

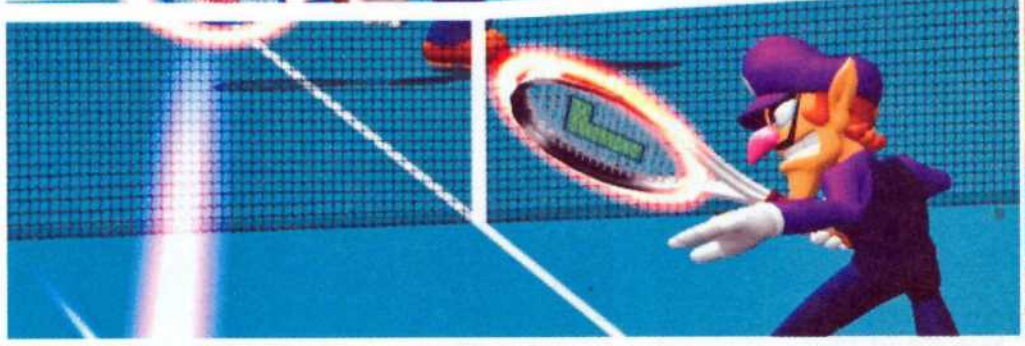
SCHLAGABTAUSCH Am Netz entbrennen die hitzigsten Gefechte.

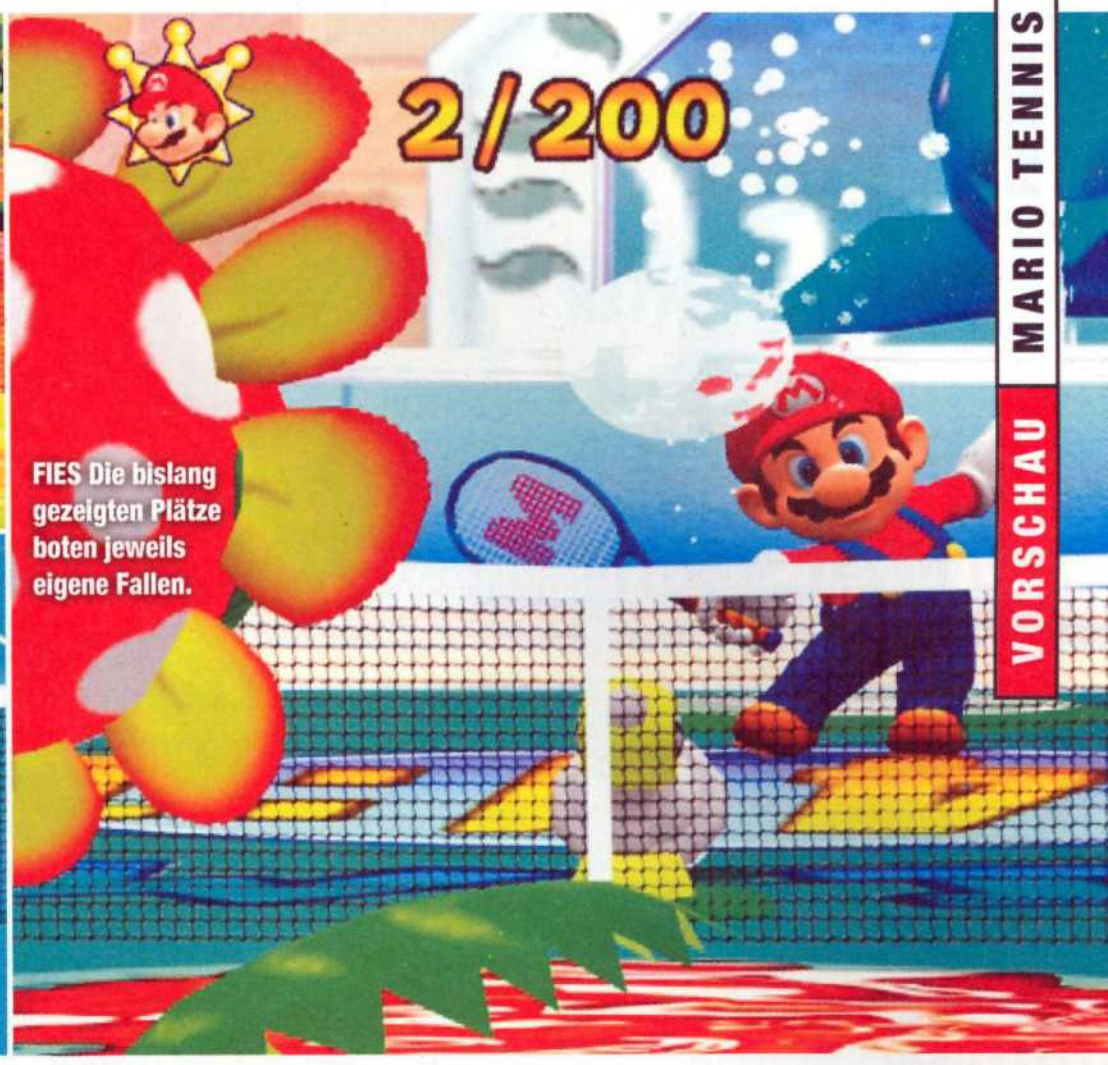
Spiel, Satz und Sieg für *Mario Tennis*? Dies traf zumindest auf die hervorragende Nintendo-64-Version zu, welche ebenfalls von Camelot entwickelt wurde. Ob *Mario Tennis* auch auf dem GameCube Kultstatus erlangen wird, bleibt abzuwarten. Denn bereits mit *Mario Golf: Toadstool Tour* kreierte Camelot zwar ein gutes GameCube-Spiel, dem es aber im Vergleich zum genialen Nintendo-64-*Mario Golf* an Innovation fehlte. Mit dem GameCube-Remake von *Mario Tennis* wollen die Entwickler aber an alte Erfolge anknüpfen. Und die erste spielbare Version lässt Gutes hoffen. Die GameCube-Version von *Mario Tennis* spielt sich sehr ähnlich wie die Nintendo-64-Fassung.



BISSIG Das Kroko hat Waluigi zum Anbeißen gern.

HARTPLATZ Natürlich stehen verschiedene Bodenbeläge zur Auswahl.





FIES Die bislang gezeigten Plätze boten jeweils eigene Fallen.

So benötigt ihr eigentlich nur zwei Tasten, A und B, um den Ball im Spiel zu halten und Topspins, Slices, Lobs oder Stoppbälle zu schlagen. Indem ihr A oder B gedrückt haltet, könnt ihr euren Schlag zudem aufladen und besonders kräftig abmoschen.

EINFACH GUT

Darüber hinaus könnt ihr neuerdings mit der R-Taste einen Spezialschlag durchführen, der nach einigen Schlägen verfügbar wird. So schlägt Mario beispielsweise mit einem Hammer zu, Yoshi kugelt sich blitzschnell über den Platz und erwischt eigentlich unerreichbare Bälle, während Bowser oder Donkey den Gegner mit unglaublichen Power-Schlägen die Bälle um die Ohren hauen. Die Demo-Version war nur begrenzt spielbar. So standen lediglich drei Plätze zur Auswahl, diese ließen aber bereits erahnen, dass *Mario Tennis* sehr viel Abwechslung bieten wird: Sie unterschieden sich nicht nur grafisch grundlegend voneinander, sondern auch in der Art der Fallen. Auf dem *Luigi's Mansion*-Platz machen dem Spieler Geister das Leben schwer, während auf Donkey Kongs Platz Krokodile ihr Unwesen treiben. Grafisch präsentiert sich *Mario Tennis* in guter Form. Die Charakter-Modelle bestehen aus vielen Polygonen, die Grafik läuft mit 60 Bildern in der Sekunde butterweich und die einzelnen Kurse bieten viele liebevolle Details – vorzugsweise aus dem *Mario*-Universum. *Mario*-mäßig zeigt sich auch der Sound, der mit zahlreichen Soundeffekten und den charakterspezifischen Sounds aus dem *Mario*-Universum aufwartet. Natürlich bietet *Mario Tennis* auch eine Vielzahl an Spiel-Modi wie Einzel- oder Doppel-Matches, verschiedene Schwierigkeitsgrade und Mini-Spiele. Spaß gemacht hat der Titel allemal. Wir hoffen allerdings, dass die Fallen in der finalen Version weniger Einfluss haben werden, sodass es mehr auf das Können der Spieler und weniger auf Zufallsmomente ankommt.

FABIAN SLUGA

MINI-SPIEL Der Krake hat ein paar Schläger mehr zur Verfügung als Mario.

KRÄFTIG Mario drischt mit einem Powerschlag den Ball übers Netz.

VORSCHAU	
MARIO TENNIS	
Genre:	Sport
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Internet: **www.nintendo.de**	
Spieler: **1-4**	Termin: **2004**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Feines Remake** eines Klassikers mit spielerischer Tiefe. Man darf auf jeden Fall sehr gespannt sein!“

INFO CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			WOCHE
1	1	The Legend of Zelda	2
2	4	Paper Mario 2	6
3	3	Pikmin 2	15
4	6	Need for Speed Underground 2	2
5	8	Resident Evil 4	14
6	5	Star Fox 2	9
7	2	Metroid Prime: Echoes	4
8	7	Prince of Persia 2	2
9	NEU	Animal Crossing	1
10	10	Geist	11

Während Link weiterhin eure Wunschliste anführt und Nintendos ulkige Pflänzchen noch immer auf Platz 3 verweilen, konnte sich Nintendos Klempner diesen Monat ganze zwei Plätze nach oben boxen.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

N-ZONE MOST-WANTED-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten“** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1“ und wählt somit *Advance Wars: Under Fire* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten“** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1“, wenn *Beyond Good & Evil* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS Alle Netze!
(* VF-D2-Anteil € 0,12)

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 651, € 0,41/Min.
CH: 0901 210 212, sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST WANTED
01 Advance Wars: Under Fire
02 Banjo Pilo (GBA)
03 Der Herr der Ringe
04 Geist
05 GoldenEye 2: Rogue Agent
06 Killer 7
07 Mario Tennis
08 Metroid Prime 2
09 Need for Speed Underground 2
10 Nintendo Puzzle Collection
11 Paper Mario 2
12 Pikmin 2
13 Pokémon Feuerrot & Blattgrün
14 Resident Evil 4
15 StarCraft Ghost
16 Star Fox 2
17 Tales of Symphonia
18 The Legend of Zelda 2
19 TimeSplitters Future Perfect
20 Viewtiful Joe 2

LESER-CHARTS
01 Beyond Good & Evil
02 Boktai: The Sun is in ... (GBA)
03 Burnout 2: Point of Impact
04 Donkey Kong Country 2 (GBA)
05 F-Zero GX
06 FF: Crystal Chronicles
07 Harvest Moon: A Wonderful ...
08 Harvest Moon: Friends ... (GBA)
09 Mario Golf: Toadstool Tour
10 Mario Kart: Double Dash
11 MGS: The Twin Snakes
12 Metroid Prime
13 Need for Speed Underground
14 Phantasy Star Online III
15 Pokémon Colosseum
16 Pokémon Rubin & Saphir
17 PoP: The Sands of Time
18 Resident Evil Zero
19 Sonic Advance 3 (GBA)
20 Sphinx und die verfluchte ...
21 Spider-Man 2
22 Splinter Cell: Pandora ...
23 SSX 3
24 Star Fox Adventures
25 Star Wars Rogue Squadron III
26 Super Mario Sunshine
27 Super Smash Bros. Melee
28 Tak und die Macht des Juju
29 TimeSplitters 2
30 Zelda: The Wind Waker

Leser aus Österreich und der Schweiz können derzeit nicht per SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 6. Oktober 2004.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube- und GBA-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE

Nintendos bombastisches Strategie-Spektakel schafft endlich den Sprung auf die Konsole! Eure Soldaten dürft ihr allerdings erst 2005 durch weitläufige 3D-Umgebungen scheuchen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BANJO PILOT

Anfang nächsten Jahres rauschen die beliebten Videospielfiguren aus der *Banjo & Kazooie*-Serie auf den Handheld. Dieses skurrile Flugzeugrennen könnt ihr sogar mit bis zu drei Freunden zocken.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **28. Januar**

DHDR: DAS DRITTE ZEITALTER

„Die nächste Generation der Rollenspiele hält Einzug in Mitteerde.“ Mit diesem aussagekräftigen Slogan bewirbt EA ihren neuesten *Herr der Ringe*-Streich. Wir sind gespannt!

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **4. November**

GEIST

MOST WANTED
10. PLATZ

Wann sich die schattenhafte Gestalt nun endlich auf den GameCube schleicht, steht bislang noch immer in den Sternen. Hoffentlich wird unsere Geduld auch gebührend belohnt.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

GOLDENEYE: ROGUE AGENT

Aus den Weltrettungstrips ist allmählich die Luft raus, zumindest meint das EA und will euch nun erstmals als Oberbösewicht die Schattenseiten des *Bond*-Universums erkunden lassen.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **25. November**

MARIO PARTY ADVANCE

Nintendo verspricht euch tierischen Spielspaß: Die pfiffige Handheld-Party wartet mit alten Bekannten und insgesamt sage und schreibe 60 abgefahrenen Minigames auf.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **3. Dezember**

KILLER 7

Die beklemmende Atmosphäre, das angsteinflößende Gameplay und insbesondere das literweise fliesende Blut ist ganz sicher nichts für zartbesaitete Naturen.

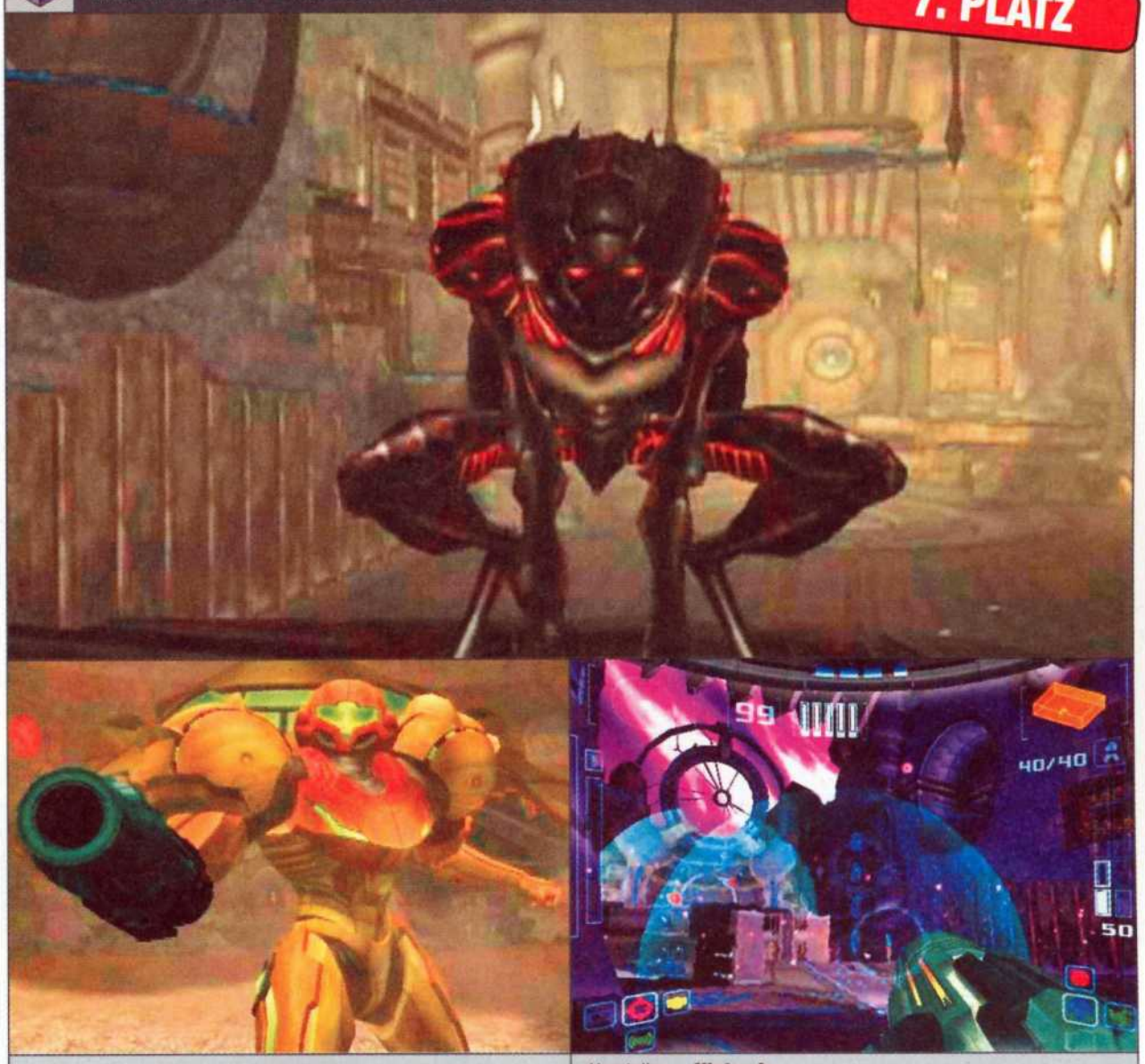
Hersteller: **Capcom**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **Frühjahr 2005**

METROID PRIME 2: ECHOES

MOST WANTED
7. PLATZ



Nintendo verspricht Spielern eine noch spannendere Story, etliche grafische Verbesserungen, neue Waffen inklusive anderer Visoren, eine komplett neu gestaltete Welt sowie einen brandneuen Mehrspieler-Modus. Das macht das Warten zur reinsten Qual!

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Ego-Shooter**

Termin: **26. November**

MARIO TENNIS

Neben einer brandneuen Spielmechanik und verbesserten Effekten könnt ihr euch schon mal auf ordentlich aufgemöbelte charakterspezifische Power-ups freuen.

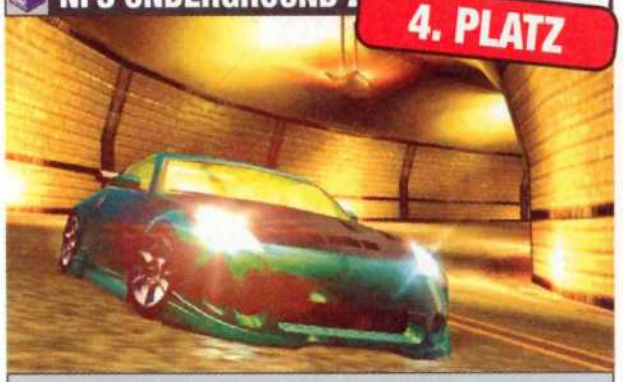
Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Sport**

Termin: **2005**

NFS UNDERGROUND 2

MOST WANTED
4. PLATZ



Die Rennvarianten werden unter anderem mit Street X (Drängelorgie auf Spezialstrecken), Outrun Race (300 m Vorsprung herausfahren) und Organic Driften (mit Gegenverkehr) bereichert.

Hersteller: **Electronic Arts**

Genre: **Rennspiel**

Termin: **18. November**

PAPER MARIO 2

MOST WANTED
2. PLATZ

Den Import solltet ihr euch besser gleich abschminken. Die Spracbarrieren sind nämlich derart hoch, dass das Spiel dadurch enorm an Witz einbüßt. Ausharren ist also angesagt!

Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Rollenspiel**

Termin: **12. November**

PIKMIN 2

MOST WANTED
3. PLATZ

Sie sind endlich da! Ab Seite 32 haben wir Nintendos Pflänzchen ausführlich getestet. Lest selbst, was wir von dem neuen Strategiestreich halten.

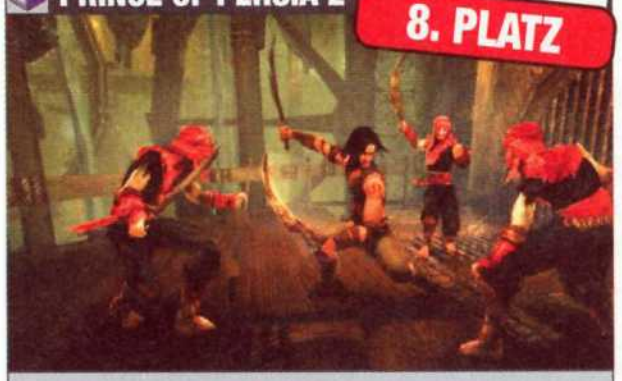
Hersteller: **Nintendo**

Genre: **Strategie**

Termin: **8. Oktober**

PRINCE OF PERSIA 2

MOST WANTED
8. PLATZ



Im zweiten Teil ist mit dem Prinzen noch viel weniger gut Kirschen essen. Ubisofts Protagonist ist nicht nur älter, sondern natürlich auch erheblich reifer geworden.

Hersteller: **Ubisoft**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **4. Quartal**

RESIDENT EVIL 4

MOST WANTED
5. PLATZ

Premiere: Der vierte Teil der Reihe erscheint mit einer komplett aufgemöbelten Steuerung. Sich um die eigene Achse zu drehen um zu Laufen ist somit endlich passé.

Hersteller: **Capcom**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **Frühjahr 2005**

STARCRAFT GHOST

Eine neue, schnuckelige Videospielheldin wird nächstes Jahr eure Augen erfreuen. Wir können euch jedenfalls schon jetzt verraten, dass Nova einen absolut knackigen Hintern hat.

Hersteller: **Vivendi Universal**

Genre: **Action-Adventure**

Termin: **2005**

STAR FOX 2

MOST WANTED
6. PLATZ

Jetzt könnt ihr sogar mit einem so genannten „Flügelmann" zocken. Ein Spieler steuert den Arwing, während der Zweite auf dessen Flügeln steht, um Gegner ins Visier zu nehmen.

Hersteller: **Namco**
Genre: **Action**
Termin: **2004**

TAK 2: STAB DER TRÄUME

Neun brandneue Spielumgebungen warten auf euch. Die Entwickler wollen euch beispielsweise ein Waldland, ein Bergland, eine Flusswelt und eine Vulkanregion durchstreifen lassen.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Jump & Run**
Termin: **Mitte März**

TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT

In *Future Perfect* steuert ihr erneut den altbekannten, hartgesottenen Helden Cortez. Die Reise durch die Zeit wird euch nicht nur in die Jahre 1920, 1960 und 1990 verschlagen, sondern natürlich auch in die Zukunft. Diesen Termin solltet ihr euch vormerken!

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **11. März 2005**

TALES OF SYMPHONIA

Freut euch auf dreidimensionale Echtzeit-Kämpfe, ein Kampfsystem mit hunderten von Combos und Zaubersprüchen, dutzende Minigames und Sidequests sowie zahlreiche Storywendungen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **4. Quartal**

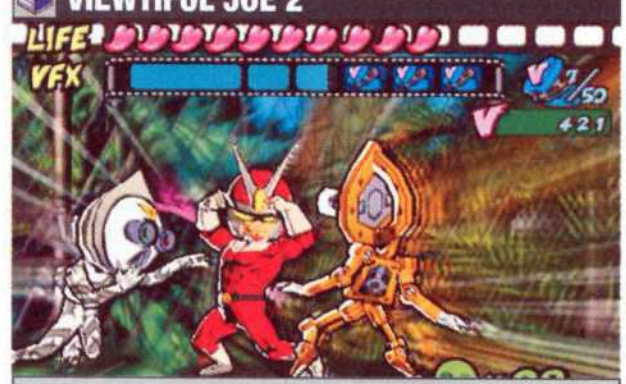
THE LEGEND OF ZELDA

MOST WANTED
1. PLATZ

Premiere: Link wird erstmals beritten sein Schwert gegen allerlei feindliche Kreaturen erheben. Für die passende, düstere Atmosphäre sorgt diesmal übrigens eine phänomenale Echtzeit-Grafik.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

VIEWTIFUL JOE 2



Den Vorgänger fanden wir persönlich zwar absolut super, ein etwas größerer Spielumfang hätte aber sicher nicht geschadet. Zum Glück gelobt Capcom für den zweiten Teil Besserung.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **Frühjahr 2005**

WWE: DAY OF RECKONING

Der bislang beste Teil der Reihe legte den Redaktionsalltag für geraume Zeit vollkommen lahm. Ab Seite 42 könnt ihr nachlesen, weshalb wir regelrecht an den Controllern festklebten.

Hersteller: **THQ**
Genre: **Wrestling**
Termin: **24. September**

X-MEN LEGENDS

15 legendäre Marvel-Heros geben in X-Men Legends ihr Rollenspieldebüt. Die Mischung aus Beat 'em Up und RPG klingt nicht nur interessant, sondern macht auch grafisch etwas her.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Rollenspiel**
Termin: **4. Quartal**

ZELDA: THE MINISH CAP

Leider gibt es zu diesem Titel bislang noch keine neuen Infos. Sobald wir Genaueres wissen, werden wir euch natürlich selbstverständlich sofort darüber berichten.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **4. Quartal**

INFO CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Catwoman

Genre: Action
Wertung: 69%

Nette Zockerkost für zwischendurch. Für mehr taugt das Spiel allerdings leider nicht.

Mario Golf: Toadstool Tour

Genre: Sport
Wertung: 81%

Abgefahrenes Golfspiel mit genialem Mehrspielermodus, aber wenig neuen Ideen.

Ribbit King

Genre: Sport
Wertung: -%

Frolfen - wie diese Sportart funktioniert, erläutern wir euch in der nächsten Ausgabe.

Second Sight

Genre: Action-Adventure
Wertung: 80%

Ein wirklich spannender Vertreter Genres mit einigen technischen Schwächen

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Genre: Action-Adventure
Wertung: 90%

Clancys packend in Szene gesetzter Kampf gegen weltweiten Terror geht weiter.

Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 70%

Nintendos durchgeknallte Minigame-Parade macht mit Freunden definitiv mehr Spaß.

GAME BOY ADVANCE

Catwoman

Genre: Action
Wertung: 57%

Die aufreizende Mieze macht auch auf dem Handheld eine ziemlich miese Figur.

Digimon Battle Spirits 2

Genre: Action
Wertung: -%

Die Zockerkost im Anime-Stil nehmen wir uns nächsten Monat zur Brust.

DBZ: Supersonic Warriors

Genre: Action
Wertung: -%

Die DBZ-Reihe geht in die nächste Runde. Den Test gibt's in der nächsten Ausgabe.

Fire Emblem

Genre: Rollenspiel
Wertung: 91%

Genialer, mittelalterlicher Daddelspaß für Strategie-Fans. Dieses Spiel ist sein Geld wert!

Hamtaro: Ham-Ham Games

Genre: Sport
Wertung: 76%

Nintentendos Knuddelhamster entdecken den Sportsektor. Zuckersüß wie die Vorgänger!

Mega Man Battle Network 4

Genre: Rollenspiel
Wertung: 74%

Für Fans wie immer Pflicht, für andere mit Sicherheit ziemlich gewöhnungsbedürftig.

WAS KOMMT WANN?

SEPTEMBER GAMECUBE

Animal Crossing	24. Sept.
Madden NFL 2005	16. Sept.
NHL 2005	30. Sept
Ribbit King	2. Sept.
Terminator 3: The Redemption	16. Sept.
Tiger Woods PGA Tour 2005	23. Sept.
Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$	3. Sept.
WWE: Day of Reckoning	24. Sept.

OKTOBER

Animaniacs	25. Okt.
Def Jam Fight for NY	30. Okt.
Digimon Rumble Arena	14. Okt.
Donkey Konga	15. Okt.
FIFA Football 2005	14. Okt.
NBA Live 2005	28. Okt.
Pikmin 2	8. Okt.
Ty the Tasmanian Tiger 2	28. Okt.

NOVEMBER

Der Herr der Ringe: Das dritte Zeitalter	4. Nov.
GoldenEye: Rogue Agent	25. Nov.
Mega Man X Command Mission	19. Nov.
Need for Speed Underground 2	18. Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Ende Nov.
Spyro: A Hero's Tail	Nov.
The Incredibles – Die Unglaublichen	25. Nov.
World Championship Pool	5. Nov.

DEZEMBER

Kingdom Hearts	Dez.

2004

King Arthur	4. Quartal
Mario Party 6	4. Quartal
Metroid Prime 2: Echoes	4. Quartal
Paper Mario 2	4. Quartal
Prince of Persia 2	4. Quartal
Star Fox 2	2004
Tales of Symphonia	4. Quartal
Tony Hawk's Underground 2	4. Quartal
X-Men Legends	2004

2005

Advance Wars: Under Fire	2005
Geist	2005
Killer 7	Frühjahr
Mario Tennis	2005
Nintendo Puzzle Collection	2005
Resident Evil 4	Frühjahr
StarCraft Ghost	2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März
The Legend of Zelda	2005
Viewtiful Joe 2	Frühjahr

SEPTEMBER GBA

Action Man: Robot Atak	23. Sept.
In 80 Tagen um die Welt	27. Sept.
Mario Golf Advance Tour	17. Sept.
Mega Man Battle Network 4: Blue Moon	3.Sept.
Mega Man Battle Network 4: Red Sun	3. Sept.
Mega Man Zero 3	3. Sept.
Yu Yu Hakusho Spirit Detective	23. Sept.
Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction	10. Sept.

OKTOBER

Animaniacs	25. Okt.
Barbie in: Die Prinzessin ...	Okt.
Duel Masters: Sempai Legends	28. Okt.
FIFA Football 2005	14. Okt.
Findet Nemo: Das Abenteuer geht weiter	Mitte Okt.
Hamtaro: Rainbow Rescue	29. Okt.
LEGO Knights' Kingdom	Mitte Okt.
Metal Slug Advance	25. Okt.
Pokémon Feuerrot & Blattgrün	1. Okt.
Ty the Tasmanian Tiger 2	28. Okt.

NOVEMBER

Beyblade GRevolution	4. Nov.
Der Polar Express	Anfang Nov.
Die Biene Maja: Süßes Gold	Nov.
Mario vs. Donkey Kong	19. Nov.
SpongeBob SquarePants Movie	Ende Nov.
The Incredibles – Die Unglaublichen	Mitte Nov.
WWE Survivor Series	Mitte Nov.

DEZEMBER

Kingdom Hearts	Dez.
Mario Party Advance	4. Quartal

2004

Super Mario Pinball	4. Quartal
Zelda: The Minish Cap	4. Quartal

2005

Banjo Pilot	28. Januar
Fairly Odd Parents Shadow Showdown	2005
Shaman King: Power of Spirit	2005
Tak 2: Der Stab der Träume	Mitte März

2005 NINTENDO DS

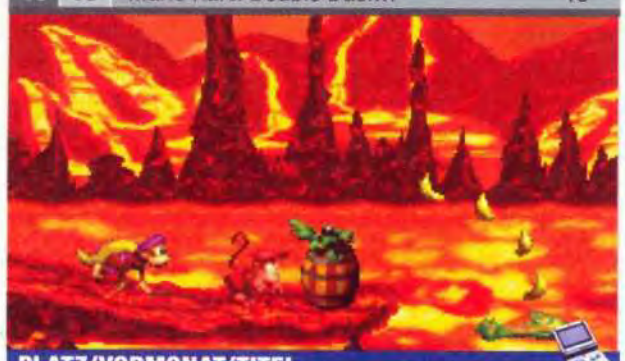
Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Asphalt GT	Ubisoft
Atari Classics	Atari
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Bond-Shooter	Electronic Arts
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters Series	Square Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square Enix
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square Enix
Frogger 2005	Konami
Madden NFL	Electronic Arts
Mega Man Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need For Speed Underground	Electronic Arts
New Mr. Driller	Namco
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Project Rub	SEGA
Rayman	Ubisoft
Robots	Vivendi Universal
Secret of Mana	Square Enix
Dragon Quest Monsters Series	Square Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
Survival Kids	Konami
The URBZ: Sims in the City	Electronic Arts
Tiger Woods PGA Tour Golf	Electronic Arts
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
WINX	Konami
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

INFO CENTER

ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	
1	1	Spider-Man 2	2
2	2	Pokémon Colosseum	4
3	4	Super Smash Bros. Melee	25
4	WE	Star Wars Rogue Squadron III	5
5	NEU	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	1
6	10	Super Mario Sunshine	13
7	8	Final Fantasy: Crystal Chronicles	6
8	WE	Mario Party 5	4
9	5	Shrek 2	2
10	10	Mario Kart: Double Dash!!	10



PLATZ	VORMONAT	TITEL	
1	1	Donkey Kong Country 2	2
2	NEU	Spider-Man 2	1
3	2	Metroid Fusion	8
4	3	Pokémon Saphir	13
5	4	Harry Potter und der Gefangene ...	3

Spider-Man 2 hat sich auf Platz 1 festgehangen. Auch Pokémon Colosseum verkauft sich nach wie vor wie geschnitten Brot. Ein echter Dauerbrenner ist Super Smash Bros. Melee, der schon im 25. Monat dabei ist.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	
1	1	The Legend of Zelda: The Wind Waker	17
2	NEU	Spider-Man 2	1
3	2	Metroid Prime	14
4	3	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	5
5	4	Mario Kart: Double Dash!!	10
6	WE	Pokémon Colosseum	3
7	5	Final Fantasy: Crystal Chronicles	6
8	7	Mario Golf: Toadstool Tour	3
9	8	Harry Potter und der Gefangene...	3
10	NEU	Fire Emblem (GBA)	1

Zelda schafft es auch diesen Monat den ersten Platz zu verteidigen. Spider-Man 2 hat es nicht nur im Kino geschafft die Charts zu erobern, auch in eurer Beliebtheitsskala rangiert der Titel weit oben.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

P.N. 03
Als Vanessa Z. Schneider beschützt ihr die Galaxis vor Außerirdischen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament...	Atari	01/04	38%
Black&Bruised	Vivendi	07/03	67%
Conflict Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charly: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawm: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Sphinx
... und die verfluchte Mumie solltet ihr nicht verpassen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter u.d.Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u.d.Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u.d.Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assasin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Scooby Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverin's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

AMERICAN SPORTS

NFL Street
Begebt euch mit euren Footballern in Hinterhöfe. Spaßig!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Melee
Nintendos Kultspiel macht besonders zu vier Spaß.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

FIFA Football 2004
Den etwas schlechteren Vorgänger gibt es sogar für € 30,-

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney Party	EA	11/03	53%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

JUMP & RUN

Shrek 2
Das Spiel zum Kinofilm verfügt über märchenhaften Charme.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Grammit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

TRENDSPORT

SSX 3
Electronic Arts Snowboard-Spektakel ist Marke Extraklasse!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für unter 30 Euro unter den Nage reißen:

Terminator 3
Ataris Action-Titel gibt es bereits für 30,- Euro. Ein Schnäppchen.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
DHDR: Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
SpongeBob: Battle for...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

RENNSPIELE

Mario Kart: Double Dash!!
Nintendos Fun-Racer ist auch auf dem GameCube unschlagbar.

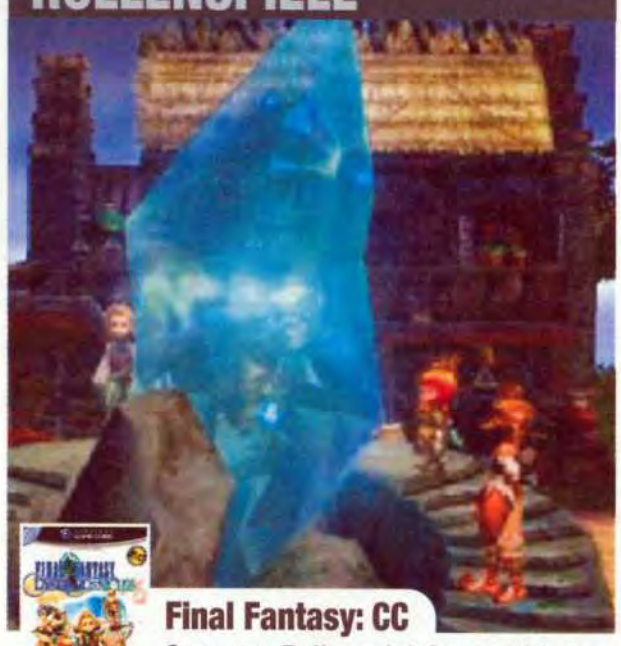
TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G3	Acclaim	05/02	81%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky&Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

Def Jam Vendetta
Hip Hop meets Wrestling - und das wird auch noch verdammt spaßig!

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE



Final Fantasy: CC
Squares Rollenspiel-Saga gibt es auch auf dem GameCube.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
PSO: Episode I&II	Atari	04/03	82%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%

SPORT (SONSTIGES)

Rocky
Hierbei handelt es sich um eines der besten Boxspiele der letzten Jahre.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Die Sims	EA	05/03	85%
Dis Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

STRATEGIE

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pimin	Nintendo	07/02	88%

GAME BOY ADVANCE

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier:

ACTION
Metroid Zero Mission
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ACTION-ADVENTURE
Zelda: A Link to the Past
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ADVENTURE
Hamtaro: Ham Ham Heartbreak
Hersteller: Nintendo
Wertung: 83%

BEAT 'EM UP
Super Street Fighter II Turbo
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 85%

EGO-SHOOTER
Doom II
Hersteller: Activision
Wertung: 87%

FUSSBALL
FIFA Football 2004
Hersteller: Electronic Arts
Wertung: 84%

GESCHICKLICHKEIT
Pokémon Pinball: R&S
Hersteller: Nintendo
Wertung: 85%

JUMP & RUN
Super Mario World
Hersteller: Nintendo
Wertung: 92%

MUSIC/ENTERTAINMENT
Pocket Music
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 70%

RENNSPIEL
Top Gear Rally
Hersteller: Nintendo
Wertung: 90%

ROLLENSPIEL
Golden Sun: Die vergessene Epoche
Hersteller: Nintendo
Wertung: 89%

SIMULATION
Harvest Moon: Friends of Mineral Town
Hersteller: Ubisoft
Wertung: 90%

SPORT (SONSTIGE)
Virtua Tennis
Hersteller: Atari
Wertung: 86%

STRATEGIE
Fire Emblem
Hersteller: Nintendo
Wertung: 91%

TRENDSPORT
Tony Hawk's Underground
Hersteller: Activision
Wertung: 91%

WRESTLING
WWF Road to Wrestlemania
Hersteller: THQ
Wertung: 70%

INFO CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Die Umstellung auf ein anders Programm nahm ihn vollends in Anspruch. Alle Fäden kompetent in der Hand zu halten, ist eben gar nicht so einfach.

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

... hat kürzlich versucht, fünf (nicht gerade dünne) Leute in seinen winzigen Lupo zu quetschen. Atmen konnte zwar niemand mehr, aber immerhin hat er es geschafft!

KERSTIN SPRINGER
29, VOLONTÄRIN

... ärgerte sich, weil sie fast alle Live-Übertragungen der Olympischen Spiele verpasste. Kopf hoch, Kerstin. 2008 hast du ja „schon" wieder Gelegenheit dazu.

UDO CRNJAK
26, VOLONTÄR

... hat das WWE-Fieber derart schwer ergriffen, dass er seinen Kollegen nun permanent ohne Vorwarnung die Nase brechen will. Wie witzig, Udo ...

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

... fragt sich, wie oft Nintendo nun noch Neuauflagen auf den Markt bringt. Bei den „neuen" Pokémon-Remakes hört die Freundschaft langsam auf.

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

... wird zurzeit krankheitsbedingt nicht oft in den Redaktionsräumen gesehen. Langsam machen wir uns ein wenig Sorgen. Zum Glück ist Yves ein zäher Hund.

LARS KROMAT
31, LAYOUT

... freut sich schon auf die nächste Partie WWE: Day of Reckoning, wo er den Redakteuren mal aber so richtig eins auf die Nase geben kann.

FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

... schreibt am Freitag um 2 Uhr Nachts voller Motivation seinen Redaktionstext damit auch endlich diese Seite ihren letzten Weg beschreiten kann.

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

... ist zutiefst durcheinander, verwirrt und deprimiert, aber dennoch glücklich, zufrieden und ausgeglichen. Es läuft die 3. Woche ohne Zigaretten... Go go go !

REDAKTIONSVERHÖR

Christian Schönlein, 21

Wer bist du denn? Dein Gesicht habe ich ja noch nie in der N-ZONE gesehen.
Ich bin eigentlich ein PLAYZONEler, bin während meines Studiums aber für alle drei Konsolenmagazine von Computec tätig.

Und was macht ein freier Mitarbeiter genau?
Im Endeffekt das Gleiche wie ein Volontär oder Redakteur, nur darf ich ausschlafen und muss nicht pünktlich auf der Matte stehen.

Darf man fragen, was du überhaupt studierst?
Japanologie. Irgendwann will ich die ganzen abgefahrenen Japano-Spiele, die ja eh nie in Deutschland erscheinen, auch mal verstehen.

Die Spielerleidenschaft entdeckte Christian in frühester Kindheit dank des C64 seines Vaters. Den Sprung in die Konsolenwelt wagte er mit Nintendos Kultkonsolen NES und SNES. Letztere hat Christian heute noch zu Hause und daddelt regelmäßig Lieblingsspiele wie Hagane und Street Fighter II. Nach der Konsolen-Katastrophe N64 zog es Christian dann ins PlayStation-Lager. Als treuer Anhänger dieser Marke bezeichnet er sich aber trotzdem nicht. Dazu gibt es auf dem GameCube zu viele coole Titel wie beispielsweise Donkey Konga!

■ Spiele mit einer Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% erga ttern.

INFO CENTER

TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: MADDEN NFL 2005

Madden ist und bleibt die Football-Referenz! Nicht nur kleine Verbesserungen, sondern vor allem der noch größere Umfang macht aus diesem Spiel ein ultimatives Erlebnis. Wir verraten euch, warum andere Entwickler Electronic Arts sicher nicht so schnell den Rang ablaufen.

Test auf Seite 58

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 16. Sept. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	85%	91%	91%

CATWOMAN

Die Katze fährt ihre stumpfen Krallen auch auf dem GBA aus. Außer ihrem heißen Kostüm hat sie nur jede Menge Durchschnittskost zu bieten. Kleine Detailfehler trüben den schwachen Eindruck zusätzlich.

TEST AB SEITE 67

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 50,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	67%	-%	57%

TERMINATOR 3

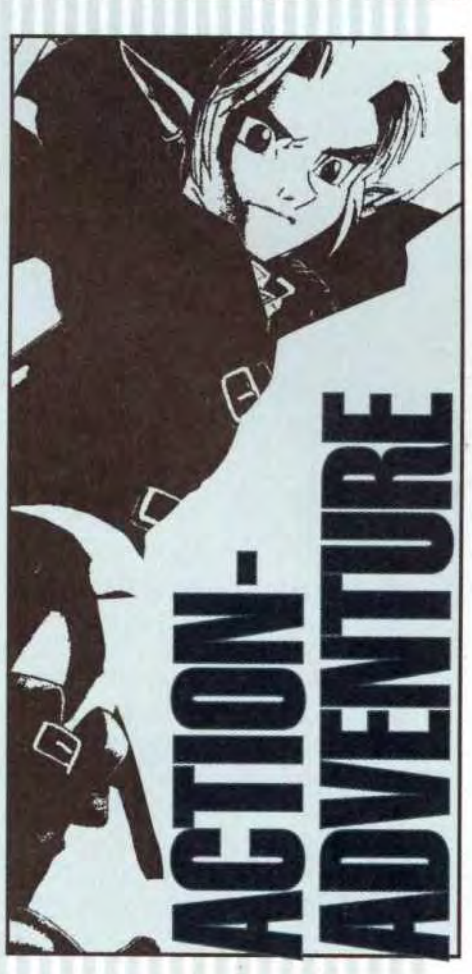
Das bisher beste Terminator-Game überrascht mit einem ansprechenden Szenario und cooler, actiongeladener Mucke. Lediglich der Umfang hätte ein bisschen größer ausfallen können, aber bei dem günstigen Preis ist das locker zu verkraften. Ein echtes Schnäppchen.

TEST AB SEITE 50

Hersteller: Atari
Termin: 16. Sept. **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	85%	73%	81%



SECOND SIGHT

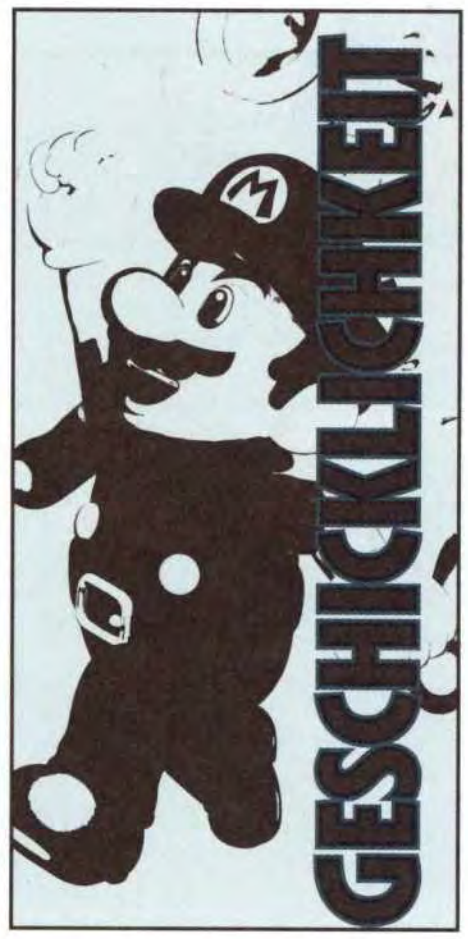
Der Titel überzeugt mit einer dichten Atmosphäre, einer tollen Story, mit viel spielerischer Freiheit und lässt sich obendrein auch noch sehr gut steuern. Die Jungs von Free Radical Design verstehen ihr Handwerk eben.

TEST AB SEITE 46

Hersteller: Codemasters
Termin: 10. Sept. **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	80%	-%	80%



DONKEY KONGA

Vor einigen Monaten schon in Japan erschienen, kommt nun der Multiplayer-Kracher auch zu uns. Eine westliche Songauswahl und ein Spielspaß, der über alles erhaben ist, machen Donkey Konga zum Pflichttitel für Mehrspieler!

TEST AB SEITE 52

Hersteller: Nintendo
Termin: 15. Oktober **Preis:** Ca. € 50,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
64%	80%	87%	82%

MEGA MAN ...

Im neuen Battle Network 4 geht es wie in den Vorgängern in erster Linie darum, Viren und andere Bösewichter aus dem Cyberspace zu eliminieren. Handwerklich ordentlich gemachter, aber wenig fesselnder Rollenspielausflug von Mega Man.

TEST AB SEITE 67

Hersteller: Capcom
Termin: September **Preis:** Ca. € 40,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	59%	-%	74%

POKÉMON F&B

Nintendo verpasste den japanischen Kämpfern ein neues Kleid. Die Neuauflagen der Editionen Rot & Blau sind zwar wirklich toll, aber für Kenner nicht gerade zu empfehlen. Neueinsteiger hingegen werden garantiert Spaß daran haben.

TEST AB SEITE 60

Hersteller: Nintendo
Termin: 1. Oktober **Preis:** Ca. € 45,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	75%	83%	83%

MARIO GOLF

Die Neuauflage des GBC-Klassikers besticht erneut durch einen gehaltvollen Story-Modus im RPG-Stil und durch hervorragende Spielbarkeit. Nach der leicht enttäuschenden GC-Version kehrt Entwickler Camelot zu alten Qualitätsstandards zurück.

TEST AB SEITE 64

Hersteller: Nintendo
Termin: 17. Sept. **Preis:** Ca. € 40,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	72%	82%	87%

NHL 2005

Auch wenn sich die Änderungen in Grenzen halten und ein so gut wie perfektes Eishockey kaum noch besser geht, zeigen die Entwickler auch dieses Jahr, dass sie immer noch mehr Spielspaß aus diesem Titel herausholen können.

TEST AB SEITE 56

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 23. Sept. **Preis:** Ca. € 60,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	87%	88%	88%

TIGER WOODS ...

Electronic Arts' Golfsimulation ist wieder mal einwandfrei geglückt. Die Fortsetzung bietet eine tolle Grafik, zahllose Charaktere und gelungene Features sowie einen dazu passenden, äußerst angenehmen Sound. Echt klasse!

TEST AB SEITE 54

Hersteller: Electronic Arts
Termin: 23. Sept. **Preis:** Ca. € 60,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	86%	88%	90%

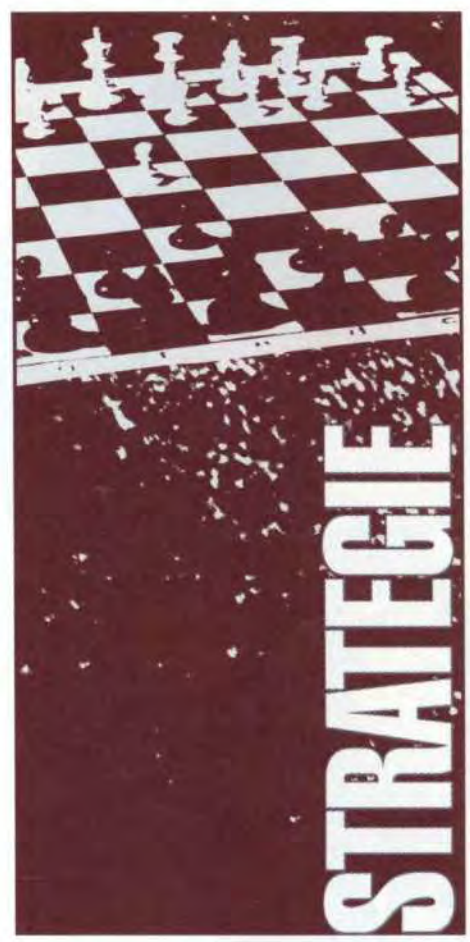
WWE: DAY OF ...

Während der Testphase des neuesten WWE-Games ging es in unserem Büro zu wie in einem Taubenschlag. Jeder wollte unbedingt selbst einmal Hand an dieses Spiel anlegen. Weshalb, verraten wir euch in unserem ausführlichen Test.

TEST AB SEITE 42

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Mitte Sept. **Preis:** Ca. € 40,-
MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	82%	87%	86%



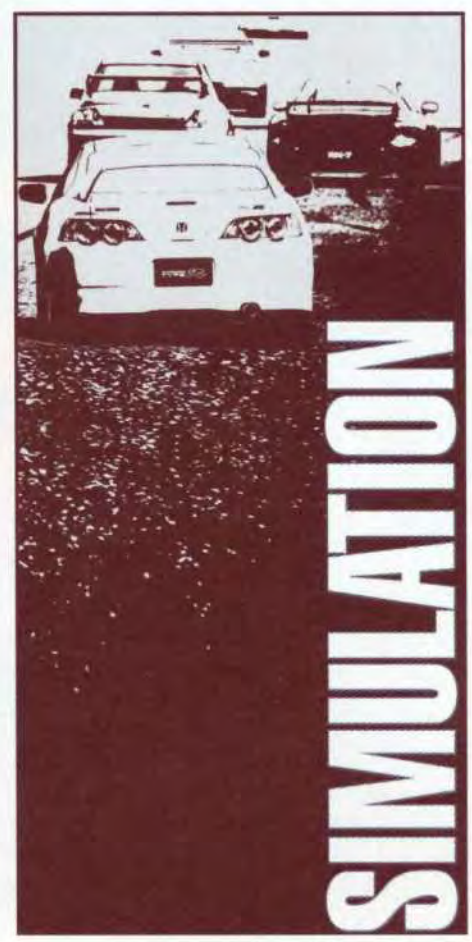
PIKMIN 2

Captain Olimar ist endlich zurück! Die Knuddel-Grafik, das grandiose Gameplay und der spaßige Zweispieler-Modus machen den Nachfolger zu einem echten Erlebnis. Dieses Spiel solltet ihr euch keinesfalls entgehen lassen!

TEST AB SEITE 32

Hersteller: Nintendo
Termin: 8. Oktober **Preis:** Ca. € 55,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	85%	86%	90%



ANIMAL CROSSING

Die heiß ersehnte Software-Perle hat endlich den Weg in europäische Gefilde gefunden. Grafisch macht der Titel zwar leider so gut wie überhaupt nichts her, aber das attraktive Gameplay konnte uns dennoch vollends überzeugen.

Test auf Seite 38

Hersteller: Nintendo
Termin: 24. Sept. **Preis:** Ca. € 55,-
EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
59%	58%	-%	89%

Pikmin 2

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

N-ZONE HIT

Dieser Titel sollte **auf der Wunschliste jedes Nintendo-Fans** stehen!

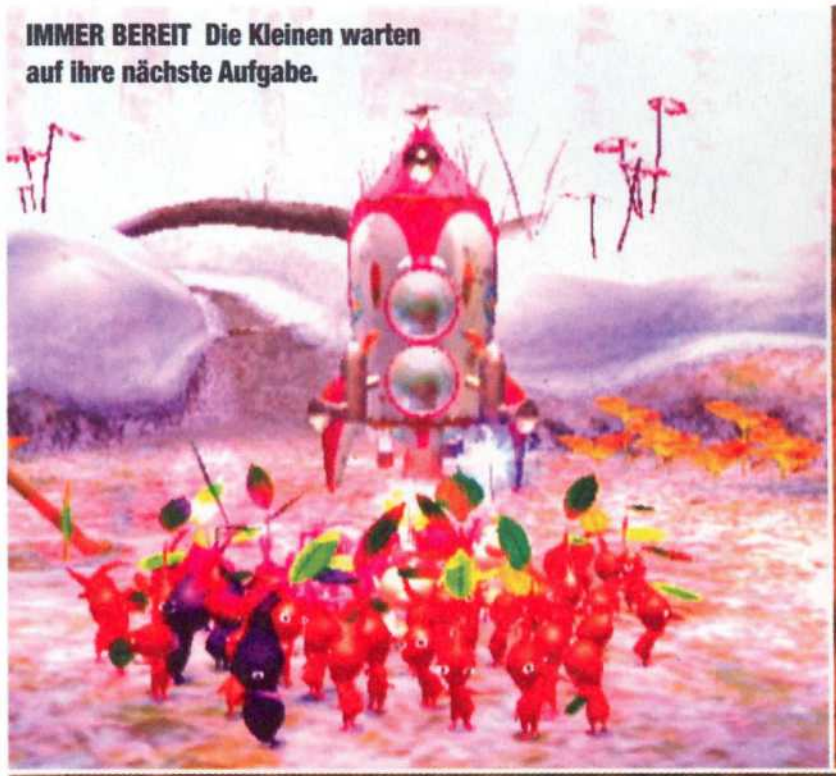
Schon das erste *Pikmin*-Spiel hat uns, was die Qualität betrifft, ziemlich verwöhnt. Umso reizvoller ist nun die Aussicht auf einen Nachfolger, der seinen hochwertigen Vorgänger noch um einiges übertrifft. Man merkt, dass alles an diesem Spiel perfekt geplant wurde. Sämtliche Neuerungen wurden mit viel Liebe zum Detail umgesetzt.
Die Rahmenhandlung wird mit einer tollen Animation erklärt: Der Spieler erfährt, dass Captain Olimars Firma einen schweren finanziellen Rückschlag erlitten hat. Deshalb wird gleich zu Beginn des Spiels Olimars Raumschiff beschlagnahmt und der Captain hat erst einmal 10.000 Pokos Schulden an der Backe. Diese verdankt er dem Ungeschick eines gewissen Louie. Dieser wird als neuer, zweiter Charakter in das Spiel eingeführt. Er begleitet Olimar nun aber wenigstens reumütig auf den Pikmin-Planeten, um ihm dabei zu helfen, seine Schulden wieder loszuwerden. Auf der Oberfläche dieses Gestirns liegen jede Menge Dinge herum, die bares Geld bringen. Nicht weniger als insgesamt 200 Items können aufgespürt und in Cash verwandelt werden. Natürlich schaffen das die beiden Hauptdarsteller unmöglich alleine. Dazu benötigen sie die Hilfe der Pikmin.

TEAMWORK

Anders als im ersten Teil ist Captain Olimar also nicht mehr auf sich allein gestellt. Sein Teamkollege und Leidensgenosse Louie begleitet ihn auf seiner Sammeltour. Beide Charaktere können mit der Taste Y separat angesteuert werden. So ist es für beide gleichzeitig möglich, sich ein paar Pikmin zu schnappen und eine Aufgabe in Angriff zu nehmen – das grenzt schon an perfekte Arbeitsteilung. Natürlich sind Olimar und Louie deshalb perfekt für den Zweispieler-Modus geeignet.

NEUE RASSEN

Natürlich treffen wir wieder auf unsere alten Bekannten, die niedlichen Pikmin. Da wären zum einen die roten Pikmin, die keine Angst vor dem Feuer haben. Dazu kommen ihre gelben Freunde, die sich am

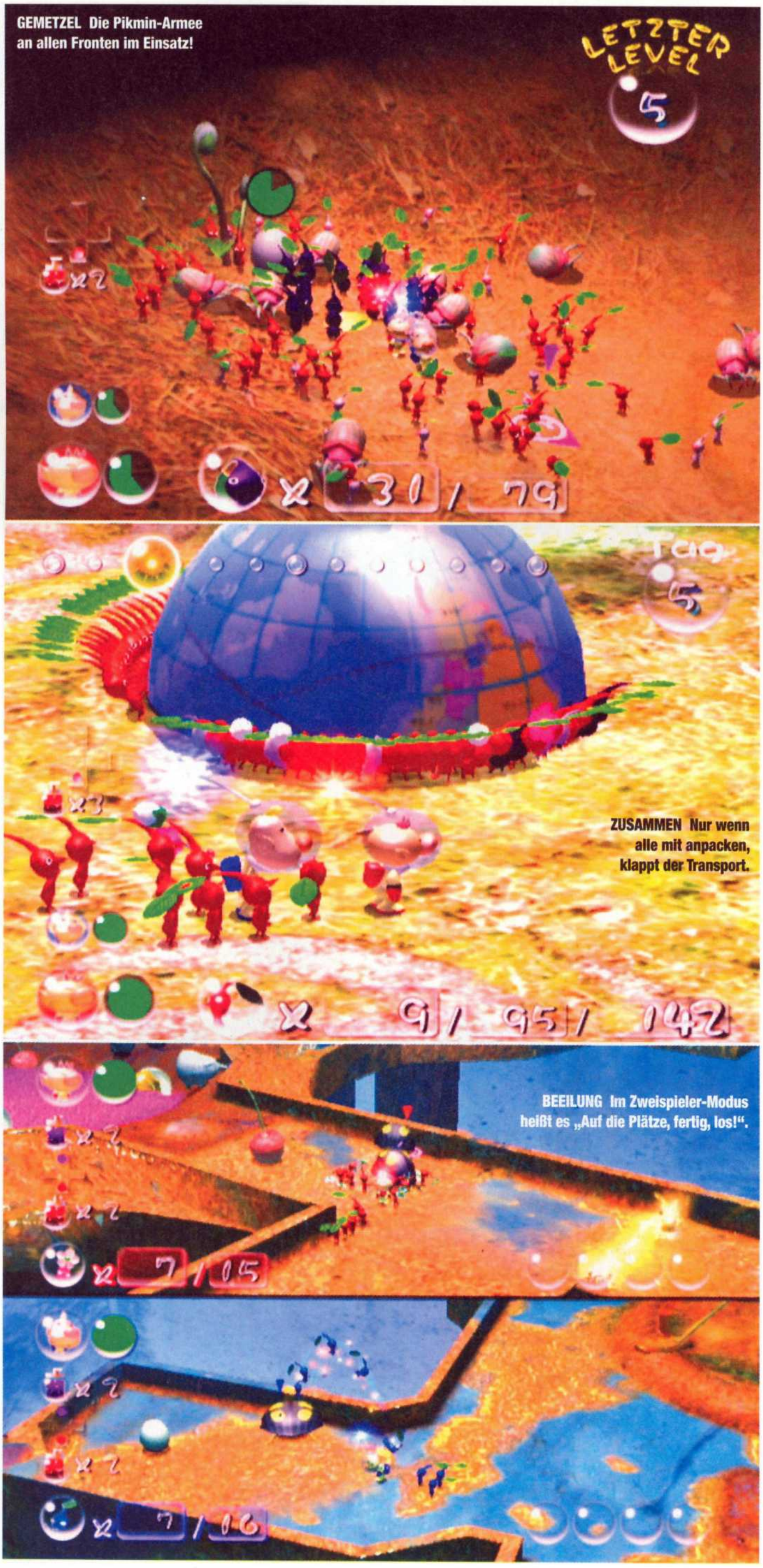


IMMER BEREIT Die Kleinen warten auf ihre nächste Aufgabe.

FEIERABEND Wenn es Nacht wird, geht es zurück in den Orbit.

BELOHNUNG Für die Erdbeere gibt es gleich eine Credits-Gutschrift.

MUTIG Die Pikmin schrecken auch vor Monsterblumen nicht zurück.



GEMETZEL Die Pikmin-Armee an allen Fronten im Einsatz!

besten um die Angelegenheiten in luftiger Höhe kümmern können, weil sie viel weiter und höher springen können als ihre andersfarbigen Artgenossen. Zudem stehen die kleinen Gelben ständig unter Strom, sodass ihnen Elektrizität nicht das Geringste anhaben kann. Unterstützt werden sie von ihren blauen Kollegen, die als Einzige erfolgreich ihr Schwimmabzeichen gemacht haben.

Sobald rote Pikmin auf eine lila Blume treffen, wechseln sie ihre Farbe. Dann sind sie nicht nur lila, sondern haben auch gleich ein paar Pfunde zugelegt. Das Tolle daran ist, dass sie jetzt zehnmal so viel tragen können wie ihre roten Brüder. Sie sind auch besonders hilfreich, wenn es darum geht, die braunen Einkaufstüten herunterzudrücken, damit diese nicht mehr den Weg blockieren. Und mit ihrem Schwergewicht machen die lila Pikmin so manchem bösen Käfer einfach den Garaus, indem sie sich mit voller Wucht auf ihn fallen lassen. Kurzum, die lilafarbenen Sumos sind genau da am effektivsten, wo Pfundskerle gebraucht werden.

Wenn in einer anderen Höhle plötzlich ein paar weiße Blumen erblühen, schwant dem Spieler schon, was das bedeutet. Da werden gleich ein paar rote Pikmin hineinkatapultiert. Und heraus kommen süße, kleine, weiße Pflanzenköpfe mit riesigen, roten Augen. Auch wenn sie nicht gerade die Schönsten sind, hat man die weißen Racker schnell ins Herz geschlossen. Denn sie verfügen über außergewöhnliche Fähigkeiten: Weiße Pikmin sind die Einzigen, die Dinge ausgraben können. Rechts unten in der Bildschirmanzeige blinkt es immer ganz heftig, wenn sich ein Einsatz der weißen Brigade lohnt. Sehr praktisch ist auch, dass die weißen Kleinlinge als Einzige keine Gasmaske benötigen, um sich mit dem bösen, violetten Giftdampf auseinander zu setzen.

Nachdem der Spieler jetzt über ein fünffarbiges, großes Team von Pikmin verfügt, kann er mit ruhigem Gewissen jede Herausforderung annehmen.

UNTER DIE ERDE

Shigeru Miyamoto, der Schöpfer der niedlichen Pflanzen-

FEUER Bringt alle bis auf die roten Pikmin in Sicherheit!

ANWEISUNG Wer besser aufpasst, gewinnt.

wesen, hat sich für seine kleinen Lieblinge jede Menge neue Landschaften ausgedacht. Insgesamt gibt es vier Hauptgebiete, in denen Olimar und Louie landen können, um auf Itemjagd zu gehen. Doch noch viel toller ist es, sich in die weitläufigen Höhlen zu begeben. Dort geht der Spaß erst richtig los. Bevor man jedoch in einen der Erdhaufen hineinspringt, die wie Maulwurfshügel aussehen, sollte man sich eine passende Pikmin-Armee zusammenstellen. Sind Captain Olimar und sein Genosse Louie nämlich erst einmal abgetaucht, können keine neuen Pikmin gezüchtet werden, bis sie wieder die Oberfläche erreichen – und das kann bei den Gefahren, die in den dunklen Tiefen lauern, manchmal ganz schön kritisch werden.

Noch mehr Würze kommt durch die Zufallsgenerierung der Höhlenlandschaften ins Spiel. Denn dadurch findet man immer wieder neue Höhlen vor, auch wenn man den gleichen Level und die gleiche Landschaft erneut erkundet. Da nicht alle Pikmin-Arten von Anfang an verfügbar sind, ist es ohnehin nötig, öfter mal in Regionen vorbeizuschauen, die man schon einmal besucht hat. Mit neuen, andersfarbigen Pikmin gilt es dann wieder neue Areale zu erobern.

VERBESSERTE UPGRADES

Genial sind bei *Pikmin 2* die verbesserten Zusatzfeatures. Zum Beispiel gibt es ein wunderbares Upgrade für Captain Olimar. Normalerweise muss dieser ja jedes Pikmin, das er gezüchtet und gepflanzt hat, einzeln aus der Erde ziehen. Das Upgrade in Form einer verbesserten Pfeife ermöglicht

INFO INTERESSANTE ITEMS

Die Pikmin werden in deutschen Höhlen fündig

Kaum zu glauben, was unsere kleinen Freunde auf ihren Erkundungen so ans Licht befördern. Hier ist eine kleine Übersicht.

Lecker! Mit vereinten Kräften schleppen die kleinen Racker eine Dose Hawesta-Heringsfilets zum Lager. Schließlich sollen doch alle etwas von den feinen Happen in Tomatencreme bekommen. Hier hat sich Nintendo wirklich Mühe gegeben und extra ein original deutsches Produkt ins Spiel eingearbeitet.

Wunderbar – die Pikmin haben einen Vitamalz-Flaschenverschluss gefunden. Wer hat sich dieses erfrischend andere Getränk nur schmecken lassen? Ist ja auch egal, Hauptsache, der Kronenkorken wird schleunigst zum Schiff gebracht und der Inventarliste hinzugefügt. Schließlich geht es hier doch auch um Profit.

Großartig! Sobald der Dr.-Pepper-Flaschenverschluss in Sicherheit gebracht ist, haben alle kleinen Pflanzenwesen ihre wahre Freude an diesem Durstlöscher. Erstens bringt diese Aktion wieder ein paar Extra-Kröten und zweitens sind die Pikmin immer ganz stolz, wenn sie ein neues Item ergattert haben.

Hau ruck! Dieses Glas mit cremiger Skippy-Erdnussbutter ist mindestens genauso viel wert wie der Fisch aus der Dose. Insgesamt 130 Credits werden für diesen fetten Fang gutgeschrieben. Zum Glück schmeckt dieses „Nährstoff-Silo" auch noch um einiges besser als der

ENDKAMPF Der große, böse Vogel hat keine Chance gegen die Kleinen.

es ihm nun, alle neu gepflanzten Pikmin auf einmal aus der Erde zu locken, ohne überhaupt Hand anlegen zu müssen. Außerdem wachsen manchmal ganz spezielle Beeren an Blumen auf der Oberfläche, die ihr ebenfalls einsammeln solltet, da sie Sonderaktionen ermöglichen.

BUNT UND BESSER

Sowohl grafisch als auch technisch kann *Pikmin 2* seinem Vorläufer den Rang ablaufen. Das Wasser sieht unglaublich echt aus. Die dargestellten Gegenstände wurden zum Teil geradezu fotorealistisch umgesetzt. Die Blumen und deren Blätter wehen sanft im Wind und fallen mit dem passenden Geräusch zu Boden. Neigt sich der Tag dem Ende zu, so ändern sich dementsprechend auch die Lichtverhältnisse.

Pikmin 2 gewinnt immens durch die Tatsache, dass es in diesem Teil kein Zeitlimit mehr gibt. Es erfolgt lediglich ein Tagescountdown, der aber keinen großen Druck ausübt, weil man am nächsten Tag wieder zum selben Ort zurückkehren kann. Wenn also dieser Countdown beginnt – was übrigens nur an der Oberfläche passieren kann –, sollte man schleunigst damit beginnen, alle Pikmin einzusammeln bzw. zusammenzupfeifen. Wenn der Countdown vorbei ist, verlassen Olimar, Louie und die pflanzlichen Helfer über Nacht die Planetenoberfläche. Dabei fliegen nur die Pikmin mit, die nicht vergessen wurden. Die „ungepflückten" sind am nächsten Tag noch da und warten geduldig darauf, dass sie jemand abholt.

Allerdings ist es nicht weiter tragisch, wenn ein Item oder ein unbesiegter Gegner zurückgelassen wird, denn eine erneute Landung in derselben Landschaft ist jederzeit möglich, um das Versäumte ganz einfach nachzuholen.

Insgesamt merkt man deutlich, wie viel Mühe und Liebe zum Detail in *Pikmin 2* stecken. Hat man das Spiel erst einmal im Einzelspieler-Modus durch, bietet die Mehrspieler-Variante eine nette Abwechslung. Ich kann mir durchaus vorstellen, dass dieser Titel durchaus das Zeug zum absoluten GameCube-Kult-Klassiker wird.

MARTINA LEDERSTATTER

GOLDIG Nintendo baut immer wieder nette Details ins Spiel ein.

MEIN FAZIT **SUPER**

Fabian Sluga ist restlos überzeugt.

Da ich den Vorgänger schon mochte, begrüße ich die zahlreichen Verbesserungen. Schön ist, dass das nervige Zeitlimit ad acta gelegt wurde und man jetzt so lange wuseln kann, wie man will. Zudem wurde eines der größten Mankos des Vorgängers beseitigt: der zu kurze Umfang! An *Pikmin 2* habt ihr länger zu knabbern. Auch der neu hinzugekommene Zweispieler-Modus macht viel Spaß. Für das nächste *Pikmin*-Spiel würde ich mir dennoch einen kooperativen Zweispieler-Modus wünschen. *Pikmin 2* ist für mich das Spiel, wie ich mir bereits den Vorgänger gewünscht habe. Sehr nett finde ich auch die Tatsache, dass Nintendo die Lokalisation an Europa angepasst hat und man hierzulande Vitamalz-Kronenkorken oder Hawesta-Heringsfilets findet.

TEAMARBEIT Die Weißen graben den Schatz aus und alle tragen ihn.

FLEISSIG Sind die Käfer besiegt, ist der nächste Level dran.

DETAIL-CHECK **PIKMIN 2**

Pflanzenköpfe laufen um die Wette

Für Puzzle- und Strategiefreunde haben wir hier drei beliebte Spiele dieses Genres unter die Lupe genommen. Käfer, Pflänzchen, Goblins und Titanen warten.

PIKMIN 2

FEATURES ★★★★½

Handlung: Captain Olimar und sein Kollege Louie sammeln alle möglichen Items auf dem Pikmin-Planeten. Mit der Hilfe ihrer kleinen und nützlichen Pflanzenfreunde können sie so zahlreiche Credits ansammeln. Das ist wichtig, um die zu Anfang des Spiels entstandenen Schulden zu begleichen. Auf diese Weise kann Olimars Schiff wieder ausgelöst werden, das aufgrund der Schulden beschlagnahmt wurde.

Spielfigur: Olimar ist nicht mehr allein, sondern hat jetzt Louie an seiner Seite, der separat gesteuert werden kann.

Rassen: Jetzt gibt es fünf verschiedene Pikmin-Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Zwei sind ganz neu.

Gegenstände: 200 Gegenstände gibt es in den vier verschiedenen Landschaften zu entdecken. Und das nicht nur über der Erde, sondern auch unterirdisch.

GAMEPLAY ★★★★★

Steuerung: Absolute Spitzenklasse. Neue Funktionen sind vorteilhaft auf dem Controller untergebracht und können so schnell erlernt werden.

Schwerpunkt: Strategie und Puzzle

Schwierigkeitsgrad: Sehr gut sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene geeignet. Auch die echten Puzzle-Profis kommen hier auf ihre Kosten.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Fotorealistische Darstellung der Gegenstände und liebevolle grafische Details, ein wahre Augenweide auf dem GameCube. Noch besser als der Vorgänger.

Sound: Die Musikstücke sind wie schon beim ersten Teil wieder allerliebst und genau passend für das niedliche Spiel. Toll, dass die Pikmin in bestimmten Situationen unterschiedliche Laute von sich geben. Sie ächzen zum Beispiel, wenn sie etwas schleppen.

Präsentation: Auch der Nachfolger setzt auf den süßen Pflanzenfaktor. Umfangreichere Details und beeindruckende Animationen setzen die kleinen Pflanzenracker besser in Szene und verleihen dem Spiel noch mehr Lebendigkeit.

Fazit: Stragiespiel der Spitzenklasse. Wird mit Sicherheit ein Renner.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

PIKMIN

FEATURES ★★★★½

Handlung: Ziehmlich süß und knuddelig, hat das Spiel Zeichentrickcharakter. Captain Olimar strandet auf einem fremdartigen, grünen Planeten. Zunächst ist er noch ganz verloren. Doch dann trifft er auf kleine Pflanzenwesen, die er mit dem Namen Pikmin versieht. Nachdem er die nützlichen Fähigkeiten der niedlichen Wesen entdeckt, helfen diese ihm dabei, seine verstreuten Raumschiffteile wiederzufinden.

Spielfigur: Olimar, der als Einziger an Bord seines Raumschiffes war, als dieses abstürzte.

Rassen: Drei verschiedene Pikmin-Rassen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Gegenstände: Es gibt fünf unterschiedlich große Gebiete, in denen 30 Raumschiffteile wild verstreut sind und wieder gefunden werden können.

GAMEPLAY ★★★★½

Steuerung: Die Handhabung ist äußerst vorbildlich für ein Konsolen-Strategiespiel. Die Befehle sind logisch und recht leicht zu merken.

Schwerpunkt: Strategie

Schwierigkeitsgrad: Nicht nur die Anfänger, sondern auch die Fortgeschrittenen und die wahren Profis haben ihre Freude an diesem Klassiker.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Tolle Details wie animierte Gräser, fantastische Darstellung des Wassers, beeindruckende Lichteffekte. Dadurch macht Pikmin grafisch einen sehr guten Eindruck.

Sound: Es gibt wirklich süße Musikstücke, die zwar etwas ungewohnt wirken, sich aber hervorragend in das Spiel einfügen. Das bedeutet, dass eine unterschiedliche Dynamik für die unterschiedlichen Situationen wiedergegeben wird. Wirklich gut gelungen.

Präsentation: Die niedliche Aufmachung vermittelt zunächst den Eindruck der Einfachheit. Doch das Spiel hat es voll und ganz in sich. Tolle Grafik, viele Details und lebhafte und bunte Umgebungen sorgen für einen großen Unterhaltungswert.

Fazit: Geniales Strategiespiel mit tollen Features. Leider etwas kurz.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

GOBLIN COMMANDER

FEATURES ★★★★

Handlung: Eine spannende Story entwickelt sich, die sich rund um den Mord an einem gewissen Goblin-Meister namens Fraziel dreht. Der Spieler befehligt den Stonecrasher-Clan und muss den Verdacht abwenden, dass er den Mord an Fraziel begangen hat. Dann sollen die verfeindeten Clans wieder vereinigt werden, was sich als keine leichte Aufgabe darstellt. So soll der wahre Schuldige an dem Verbrechen gefunden werden.

Spielfigur: Bis zu drei Clans gleichzeitig können gesteuert werden. Goblins mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Rassen: Fünf Goblin-Clans, die in je fünf Einheiten und einen Titanen unterteilt werden können.

Gegenstände: Es gibt insgesamt 17 Missionen, die noch einmal in fünf Kapitel unterteilt sind. Diese gilt es erfolgreich zu meistern.

GAMEPLAY ★★★½

Steuerung: Erstklassig, weil einfach zu erlernen und schnell beherrschbar. Sehr gut und intuitiv und vernünftig auf dem Controller angebracht.

Schwerpunkt: Action

Schwierigkeitsgrad: Eigentlich nur ideal für Anfänger. Denn für Fortgeschrittene und Profis ist es doch etwas zu simpel und langweilig.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Das Spiel bietet alles in allem eine hochwertige Grafik und kann auch mit schönen Texturen aufwarten. Schade ist leider, dass die Grafiken manchmal noch ein wenig ruckeln.

Sound: Die musikalische Untermalung ist in Großen und Ganzen eher unauffällig. Dem kann aber entgegengehalten werden, dass das in diesem Spiel durchaus passend ist. Lobend zu erwähnen ist auf jeden Fall die recht gut gelungene Sprachausgabe.

Präsentation: Ein recht annehmbares Strategiespiel, das ganz besonders für jeden Einsteiger geeignet ist. Mit Sicherheit ist es aber nicht das beste Spiel dieses Genres. Und für echte Profis ist es doch noch um einiges zu leicht geraten.

Fazit: Nettes Strategiespiel, aber wirklich nur für Einsteiger geeignet.

GESAMTWERTUNG ★★★½

MEIN FAZIT **SUPER**

Udo Crnjak
kann einfach nicht genug bekommen.

Auch die PAL-Version von *Pikmin 2* hat mich ganz und gar überzeugt. Am Knuddelfaktor hat sich natürlich nichts verändert, was aber nicht zu vorschnell bewertet werden sollte. Die Pikmin haben es nämlich faustdick hinter den Ohren und nehmen es mit Gegnern auf, die um ein Vielfaches größer sind als sie selbst. Positiv ist, dass es jetzt fünf verschiedene Pikmin-Rassen gibt, die alle unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Allerdings lässt die KI der Pikmin manchmal zu wünschen übrig. Der Mehrspieler-Modus ist hingegen eine tolle Verbesserung, und macht beim Spielen zu zweit wirklich eine Menge Spass und somit nicht nur ein Feature, um den Umfang des Spiels aufzuwerten. Fans des Vorgängers werden das Spiel lieben und alle anderen, die sich darauf einlassen, auch.

TEST

PIKMIN 2

Genre:	Strategie
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	27 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.pikmin.com**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	Ohne
Termin	**Preis**
8. Oktober 2004	Ca. € 55,-

- ⊕ Wunderbare Grafik
- ⊕ Anspruchsvolle Strategie
- ⊕ Zweispieler-Modus
- ⊖ Pikmin-Intelligenz recht niedrig

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Durch die Erweiterung noch besser steuerbar als der Vorgänger. Einfach und intuitiv."

STEUERUNG 89%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
89%	85%	86%	90%

„Kleine Sämlinge – großer Spaß! Toller Zweispieler-Modus – Pikmin 2 ist wunderbar. "

N-ZONE HIT

Animal Crossing

Das lange Warten hat sich gelohnt. Endlich bekommen auch die Kids in Europa **ihr eigenes Dorf voller Tierfreunde.**

Endlich ist es so weit. Am 24. September erscheint *Animal Crossing* auch in Deutschland. Wir konnten das Spiel für euch bereits genauer unter die Lupe nehmen.

WIE IM RICHTIGEN LEBEN

Animal Crossing setzt neue Maßstäbe bei den Simulationsspielen. Zu Beginn findet sich der Spieler in einem Zug wieder. Nachdem man den Spielernamen eingegeben hat – hier besteht sogar die Möglichkeit, zwischen Jungen- und Mädchencharakter zu wählen – denkt man sich noch einen Namen für die Stadt aus, in die der Zug fährt. Anschließend wird dem Spieler eine Bleibe in dem neuen Ort angeboten, was sich zuerst wie ein richtiges Schnäppchen anhört. Doch kaum ist man angekommen, trifft einen gleich der Schlag: Fast 20.000 Sternis Schulden durch den Hauskauf. Um da wieder herauszukommen, bleibt nichts anderes übrig, als den Job bei Tom Nook anzunehmen und dessen Arbeiten auszuführen.

ERKUNDE DIE UMGEBUNG

Zum Glück schickt Tom einen auch mal los, um alle Mitbewohner in der Stadt zu begrüßen. Diese sind übrigens bei jedem neuen Spieler und bei jeder neuen Stadt immer wieder anders. Insgesamt gibt es über 200 verschiedene Charaktere – und alle außer euch sind Tiere. Wenn man durch den Austausch von Memory Cards oder das Anschließen eines Game Boy Advance neue Orte besucht, kann man alle Charaktere kennen lernen. Am Anfang hat man allerdings nur etwa sechs Mitbewohner. Dazu

INFO **NEUE REVIERE ERKUNDEN**

Andere Städte und die GBA-Insel besuchen

Um Nachbarstädte und sogar eine Insel zu besuchen, gibt es bei *Animal Crossing* besondere Möglichkeiten.

Normalerweise hat sich ein Spiel erschöpft, wenn die gesamte Umgebung erkundet ist und es keine neuen Aufgaben mehr zu lösen gibt. Nicht jedoch bei *Animal Crossing*. Mit der Memory Card eines Freundes ist es möglich, auch dessen Stadt zu besuchen. Dort kann man neue Tiere kennen lernen und neues Gebiet entdecken. Natürlich kommt man dann mit dem Zug wieder zurück in die eigene Stadt. Das Schöne daran ist, dass man alle Items aus der Nachbarstadt mitbringen und behalten darf.

Schließt man einen Game Boy Advance an einen GameCube an, so kann man vom Süden der Stadt aus auf eine Insel fahren. Auch hier warten wieder neue Bewohner und schöne Dinge darauf, erkundet zu werden.

In der mitgelieferten Spieleanleitung gibt es ausführliche Infos, wie der GBA anzuschließen ist. Zusätzlich wird darauf hingewiesen, worauf geachtet werden sollte, damit keine Daten verloren gehen.

Alles in allem sind das auf jeden Fall tolle Zusatzfeatures.

kommen noch die Tiere, die in der Stadt beschäftigt sind, wie zum Beispiel der Bürgermeister. Aber je länger man spielt, desto mehr Mitbewohner gesellen sich hinzu.

In der Stadt gibt es viel zu tun. Man kann zum Beispiel Früchte sammeln und sie später an Tom Nook verkaufen. Insekten und Fische fangen macht besonders Spaß und bringt auch gutes Geld bei Tom. Das geht allerdings erst, wenn man sich Netz und Angel beschafft hat, die wiederum an bestimmten Tagen bei Tom gekauft werden können. Tom Nook, der Ladenbesitzer, ist auf jeden Fall ein wichtiger Stadtbewohner, mit dem man sich gut stellen sollte.

BESONDERHEITEN

Eines der wunderbarsten und innovativsten Dinge an *Animal Crossing* ist mit Sicherheit der Echtzeit-Faktor. Das Spiel reagiert nämlich auf die GameCube-Uhr. Ist es Abend, wenn man spielt, dann ist es in Animal City auch dunkel. Schleicht man sich hingegen ganz in der Früh zum GameCube, kann es schon mal passieren, dass die Nachbarn im Spiel noch feste schlummern. Das Game reagiert ebenso auf die unterschiedlichen Jahreszeiten, das Wetter und die Feiertage im Jahr. Es ist sogar möglich, den Geburtstag des Spielers zu vermerken – dann gibt es auch tatsächlich Geschenke. Natürlich würde das Ganze nur halb so viel Spaß machen, wenn man den GameCube nicht diesbezüglich austricksen könnte. Zum Beispiel kann man einfach so direkt an Weihnachten weiterspielen, um die Besonderheiten der Feiertage zu erleben. Zum Manipulieren der Zeit gibt es zwei Möglichkeiten. Die erste, das Drücken der Reset-Taste, ist weniger empfehlenswert. Nach dem Reset lassen sich dann ein völlig anderes Datum und eine andere Uhrzeit einstellen. Doch kaum ist man wieder im Spiel, erscheint Resetti, der Aufpasser. Er schimpft ordentlich und wird dabei immer unverschämter. Wer besonders neugierig ist, kann es ja trotzdem mal ausprobieren. Die weitaus bessere Möglichkeit, in der Zeit hin und her zu springen, ist, einfach „Speichern/Ende“

MONOPOL Tom Nook ist der Einzige, dem man etwas verkaufen kann.

ENDLICH Mit der Schaufel kann man in der Stadt viel Neues entdecken.

FREUDE Die kleinen tierischen Freunde lassen vor Freude Blumen sprechen.

RESET Schon erscheint Resetti auf der Bildfläche und hält seine Strafpredigt.

zu drücken. Das geht bei dem Gyroiden, der vor dem Haus des Spielers rumwackelt. Anschließend kann man gleich wieder ins Spiel zurückkehren, und bevor man „ja" eingibt, noch das Datum beliebig verstellen. Dieses Vorgehen ist unter anderem wichtig, um Items zu erwerben, etwa die Angel. Sie kann nur an bestimmten Tagen gekauft werden, und wenn Zeitsprünge nicht möglich wären, könnte es Wochen dauern, bis die Angel endlich zum Kauf bereitliegt.

GRAFIK UND SOUND

In Anbetracht der Tatsache, dass das Spiel bereits zwei Jahre auf dem Buckel hat, sollte man es etwas wohlwollender betrachten. Trotzdem gab es schon auf dem N64 bessere Grafiken. Auch der Sound lässt zu wünschen übrig. Bei Spielen wie zum Beispiel *Metroid Prime* sieht man deutlich, was in dieser Hinsicht technisch möglich ist. Daher ist es nicht weiter verwunderlich, dass Grafik und Sound bei *Animal Crossing* in der Wertung nicht so gut wegkommen. Gott sei Dank spielt die technische Komponente bei diesem Titel aber nur eine nebensächliche Rolle – entscheidend ist der Spielspaß, und der ist überzeugend. Deshalb verdient *Animal Crossing* dennoch eine so gute Gesamtwertung.

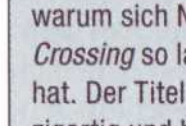
LANGZEITSPASS

Selbst nachdem der Kredit abbezahlt ist, hat das Spiel noch jede Menge zu bieten. Es sind zum Beispiel Original-NES-Spiele integriert, die auch richtig gezockt werden dürfen. Für Abwechslung sorgen auch besondere Gäste, die nur ab und zu die Stadt besuchen. Es gibt richtige Feiertage, an denen für Überraschungen gesorgt wird. Zudem kann man seinem Sammeltrieb freien Lauf lassen und über hundert verschiedene Dinge sammeln, verkaufen und tauschen. Nicht zu vergessen ist das Briefeschreiben und die individuellen Designs. Diese bereiten besonderen Spaß. Im Schneiderladen ist es nämlich möglich, sich selbst mit einem Modul ein Design zu kreieren; dabei gibt es verschiedene Farben und Muster zur Verwendung. Dieses eigene Design wird dann gespeichert. Danach kann man Kleidung, Teppich und andere Dinge damit schmücken. Ein weiterer Garant für den Langzeitspielspaß ist es, sein Haus einzurichten. Ist man erst mal schuldenfrei, wird es größer und es gibt noch jede Menge mehr schöne Gegenstände zu bunkern. Auf diese Weise ist im Spiel immer wieder für nette Abwechslung gesorgt.

So, jetzt haben wir aber schon genug verraten. *Animal Crossing* hat noch das ein oder andere Geheimnis, das gelüftet werden will. Dazu erzählen wir euch dann mehr in der nächsten Ausgabe.

MARTINA LEDERSTATTER

MEIN FAZIT **SEHR GUT**



Fabian Sluga
reist durch

Ich verstehe wirklich nicht, warum sich Nintendo mit *Animal Crossing* so lange Zeit gelassen hat. Der Titel ist wirklich einzigartig und besticht durch die schier endlose Langzeitmotivation. Wer auf Spiele wie *Die Sims brechen aus* oder *Harvest Moon: A wonderful Life* steht, braucht *Animal Crossing*. Natürlich merkt man dem Titel an, dass er schon zwei Jahre auf dem Buckel hat. Die Grafik, welche schon damals kaum über N64-Niveau hinauskam, gewinnt keinen Schönheitspreis. Auch die Musik bietet nicht mehr als das übliche Gedudel. Allerdings wirkt das ganze Konzept so stimmig und es gibt Nintendo-typisch unglaublich viele liebevolle Details, dass man über die technischen Mängel gerne hinwegsieht. Simulations-Fans sollten auf jeden Fall einen Blick riskieren.

Süße Tiere oder moderne Menschen?

Wo macht das simulierte Leben am meisten Spaß? Im kunterbunten Dorf, in der modernen Stadt oder lieber doch auf dem ländlichen Bauernhof? Hier ein Vergleich.

ANIMAL CROSSING

FEATURES ★★★★½

Handlung: Das Leben in einer Stadt voller netter Tiere. Dazu die großen und kleinen Aufgaben des täglichen Lebens sowie Arbeiten, mit Leuten reden, Einkaufen und sein Haus einrichten.
Spielfigur: Ein Junge oder ein Mädchen.
Persönlichkeit: Relativ eingeschränkt. Nur wer mit den Bewohnern redet, kann auch was erleben.
Locations: In den Häusern, draußen unterwegs, im Museum, im Postamt + neue Features mit Memory Card und GBA.
Lebenslauf: Ihr kommt in eurer Stadt an und lernt dann immer wieder neue Bewohner kennen und erfüllt die unterschiedlichsten Aufgaben.
Neue NPCs: Ihr könnt mit bis zu 200 neuen Charakteren interagieren.
Multiplayer: Nein.
Interaktion: Bis zu 4 Spieler können sich abwechselnd in derselben Stadt aufhalten und die Häuser der anderen besuchen.
GC-/GBA-Verlinkung: Ja, neue Städte und GBA-Insel können interaktiv besucht werden.
Freischaltbare Objekte: Besuche die Stadt eines Freundes oder die GBA-Insel!
Langzeitspaß: Durch das offene Ende und die verschiedenen Jahreszeiten das perfekte Spiel über viele Monate.
Fortbewegungsmittel: Zug, Boot.
Sprachausgabe: Nein, die Bildschirmtexte können aber nach Wahl mit unterschiedlichen Sounds unterlegt werden.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Schöne und bunte Darstellung der Umgebung. Die Tiercharaktere wurden eher simpel, aber süß gestaltet. Viele nette Details können zwar überzeugen, aber der GameCube kann mehr.
Sound: Nette, einfache Melodien, individuelle Stadtmelodie.
Ladezeiten: In Ordnung, Speichervorgang könnte etwas schneller sein.
Präsentation: Ziemlich goldig in der Aufmachung, deswegen auch sehr gut für Kinder geeignet. Für Fans von Simulationsspielen ein richtiges Highlight.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

DIE SIMS BRECHEN AUS

FEATURES ★★★★½

Handlung: Ihr lebt in der modernen Stadt und setzt alles daran, eurem Sim zu richtigem Wohlstand, Zufriedenheit und einem glücklichen Dasein zu verhelfen.
Spielfigur: Männlicher/weiblicher Sim.
Persönlichkeit: Einstellbar (Frau/Mann, Sternzeichen, Intelligenz, Extro-/Introvertiertheit etc.)
Locations: insgesamt gibt es 12 freischaltbare Gebiete (z. B. der Hipper Club, die Kunstgalerie, die Sporthalle und viele andere).
Lebenslauf: Es dürfen insgesamt 10 unterschiedliche Karriereleitern erklommen werden (z. B. Gangster, Athlet, verrückter Professor etc.).
Neue NPCs: Über 40 neue Charaktere (Partytier, Fitnesskönigin etc.).
Multiplayer: Ja (co-op + vs.).
Interaktion: Außer dem üblichen Multiplayer-Modus ist kein weiteres Feature vorgesehen. Paralleles Spielen ist nicht möglich.
GC-/GBA-Verlinkung: Ja, vor allem zum Zocken von Minispielchen kann mit dem GBA verlinkt werden.
Freischaltbare Objekte: Über 100 Stück (inklusive sozialer Aktivitäten).
Langzeitspaß: Dank der vielen Dinge, die es zu entdecken gibt, schon recht gut. Verbesserungen sind dennoch möglich.
Fortbewegungsmittel: Motorroller, Auto.
Sprachausgabe: Nein, die Bildschirmtexte gehen aber im Großen und Ganzen in Ordnung.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Vorgänger-Niveau, instabile Framerate, jedoch detaillierte Darstellung. Die Animationen und Charaktere sind aber auf jeden Fall noch verbesserungsfähig.
Sound: Melodien und Geräusche wechseln je nach Location.
Ladezeiten: Unglaublich lange und somit absolut nervtötend.
Präsentation: Insgesamt schon recht ansehnlich, genau wie bei seinem Vorgänger. Ein wichtiger Kritikpunkt bleibt weiterhin, dass das Spiel ohne jeden Zweifel noch verbesserungsfähig ist.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

HARVEST MOON

FEATURES ★★★★½

Handlung: Euch erwartet ein arbeitsreiches Leben auf dem Land mit allem, was dazugehört. Dabei versucht ihr, eine verwaiste Farm wieder auf Vordermann zu bringen.
Spielfigur: Ein kleiner Bursche.
Persönlichkeit: Nicht vorbestimmt, aber nur ein netter, liebenswerter Bauer bringt seine Farm ordentlich in Schuss.
Locations: auf jeden Fall das Farmgelände, ein schönes kleines Dorf, nicht zu vergessen Romanas Villa, der urige Schildkröten-Sumpf usw.
Lebenslauf: Ihr beginnt als kleiner Knirps, werdet langsam erwachsen, heiratet nach einiger Zeit und dürft sogar väterliche Pflichten erfüllen.
Neue NPCs: Ihr könnt mit über 40 neuen Charakteren interagieren.
Multiplayer: Nein.
Interaktion: Außer dem üblichen Multiplayer-Modus ist kein weiteres Feature vorgesehen. Paralleles Spielen ist nicht möglich.
GC-/GBA-Verlinkung: Ja, geeignet für die Datenübertragung und die Item-Freischaltung.
Freischaltbare Objekte: Z. B. Samenmaschine, Melkraum, Käserei, Teich usw.
Langzeitspaß: Geht einigermaßen, es wäre aber noch einiges möglich gewesen.
Fortbewegungsmittel: Pferd.
Sprachausgabe: Nein, die Bildschirmtexte sind aber nicht besonders prickelnd.

TECHNIK ★★★½

Grafik: Extrem detailverliebt, sehr schöne Texturen. Teilweise immer noch leicht kantige Charaktermodelle. Verbesserungsfähige und erweiterbare Animationen.
Sound: Entspannende, passende Melodien.
Ladezeiten: Relativ schnell, stören überhaupt nicht.
Präsentation: Echte *Harvest Moon*-Fans werden davon mehr als nur begeistert sein. Bei allen anderen werden die Meinungen nach wie vor weit auseinandergehen.

GESAMTWERTUNG ★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Kerstin Springer
fühlt sich wohl bei den Tieren.

Ich frage mich wirklich, warum das so lange gedauert hat. *Aminal Crossing* hätte schon viel früher in Europa erscheinen können. Es ist nicht nur ein Spiel für jeden Tag, sondern auch für jede Jahreszeit. Das ist auf jeden Fall eine Innovation auf dem GameCube. Durch seine Aufmachung kann es ohne Zweifel sowohl Kinder als auch Erwachsene begeistern und ist deshalb für die ganze Familie geeignet. Außerdem finde ich es klasse, dass jeder Spieler sein Spieltempo selbst bestimmen kann. Es gibt überhaupt keinen Zeitdruck wie bei anderen Spielen oder wie im richtigen Leben. So hat *Animal Crossing* auf der einen Seite einen hohen Entspannungsfaktor, andererseits macht es ganz schön süchtig, weil es so angenehm zu spielen ist und so viel zu entdecken gibt.

TEST ANIMAL CROSSING

Genre:	Simulation
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Speichern:	57 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **animal-crossing.com**

Spieler	USK-Freigabe
Bis zu 4 parallel	**Ohne**
Termin	Preis
24. Sept. 2004	**Ca. € 55,-**

- ⊕ **Hohe Interaktivität**
- ⊕ **Einzigartiges Echtzeit-Feature**
- ⊕ **Liebevolle Einzelheiten**
- ⊖ **Die Stadt könnte etwas größer sein.**

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Mit ein wenig Übung geht euch die Steuerung schnell in Fleisch und Blut über."

STEUERUNG 00%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
59%	58%	- %	89%

„Tolle Simulation. Ein hoher Langzeitspielwert und ein **Spaß für die ganze Familie!**"

WWE Day of Reckoning

Der Tag der Abrechnung ist gekommen und die Konkurrenz wird auf die hinteren Plätze verwiesen.

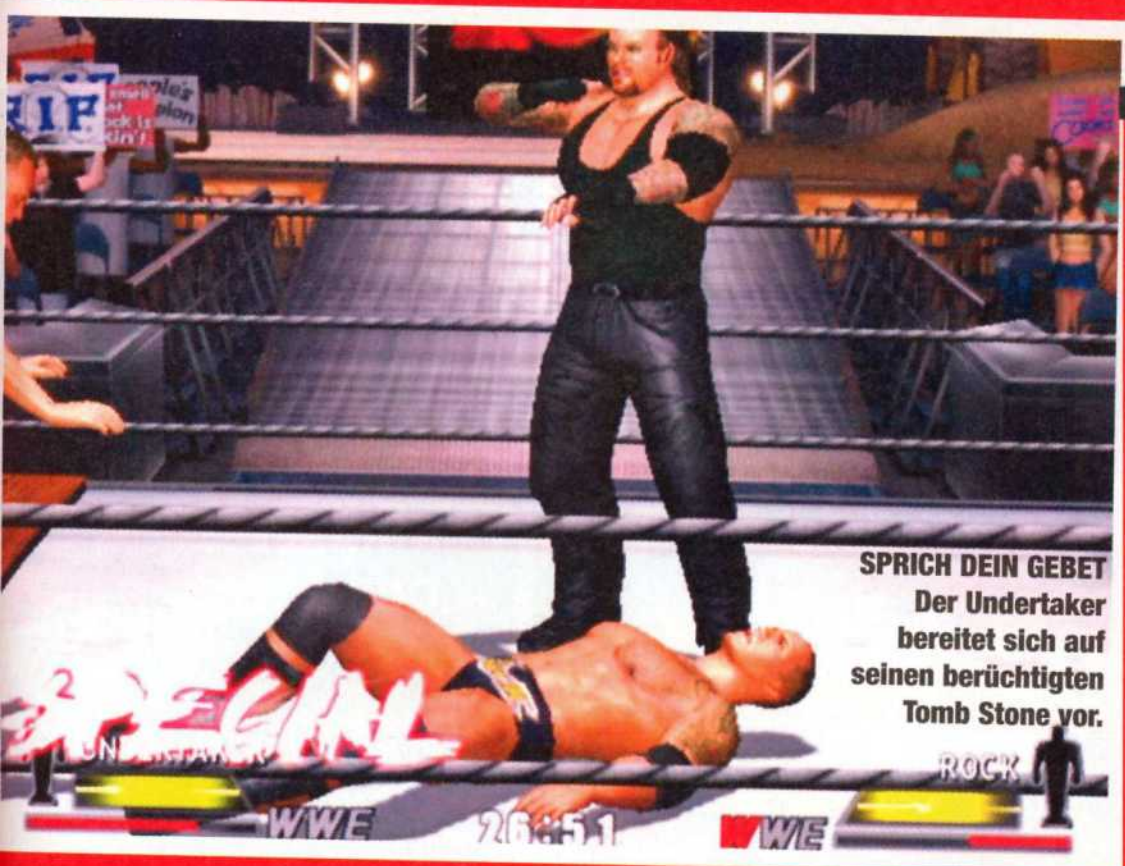
Wir befinden uns mitten auf dem Times Square in New York. Hunderte von Menschen laufen wie gebannt in eine Richtung, wie eine Büffelherde, die zu Beginn der Trockenzeit die letzten Wasserlöcher aufsucht. Das Ziel ist der Madison Square Garden, wo heute Abend DAS Entertainment- und Sportspektakel des Jahres stattfindet – Wrestlemania. Nachdem wir meterlange Warteschlangen überstanden haben, machen wir es uns endlich auf unseren Plätzen gemütlich. Die Stimmung der knapp 30.000 Zuschauer ist schon jetzt am Brodeln. Plötzlich gehen die Lichter aus und mit ohrenbetäubender Musik und Pyrotechnik kommen die ersten Athleten in den Ring. Willkommen bei *WWE: Day of Reckoning*!

AUF DEM WEG ZUM TRIUMPH

Nachdem der Datenträger hastig und voller Erwartung ins Laufwerk eingeworfen wurde, wird der Spieler Zeuge eines Vorspanns, der auch durchaus einen Gladiatorenfilm einleiten könnte. Voller Spannung

MITTEN IN DIE FRESSE Wechselnde Kameraperspektiven versetzen den Spieler förmlich ins Kampfgeschehen.

VORSTELLUNG Zu Beginn der Karriere ist ein Gescpräch bei Vince McMahon angesagt.

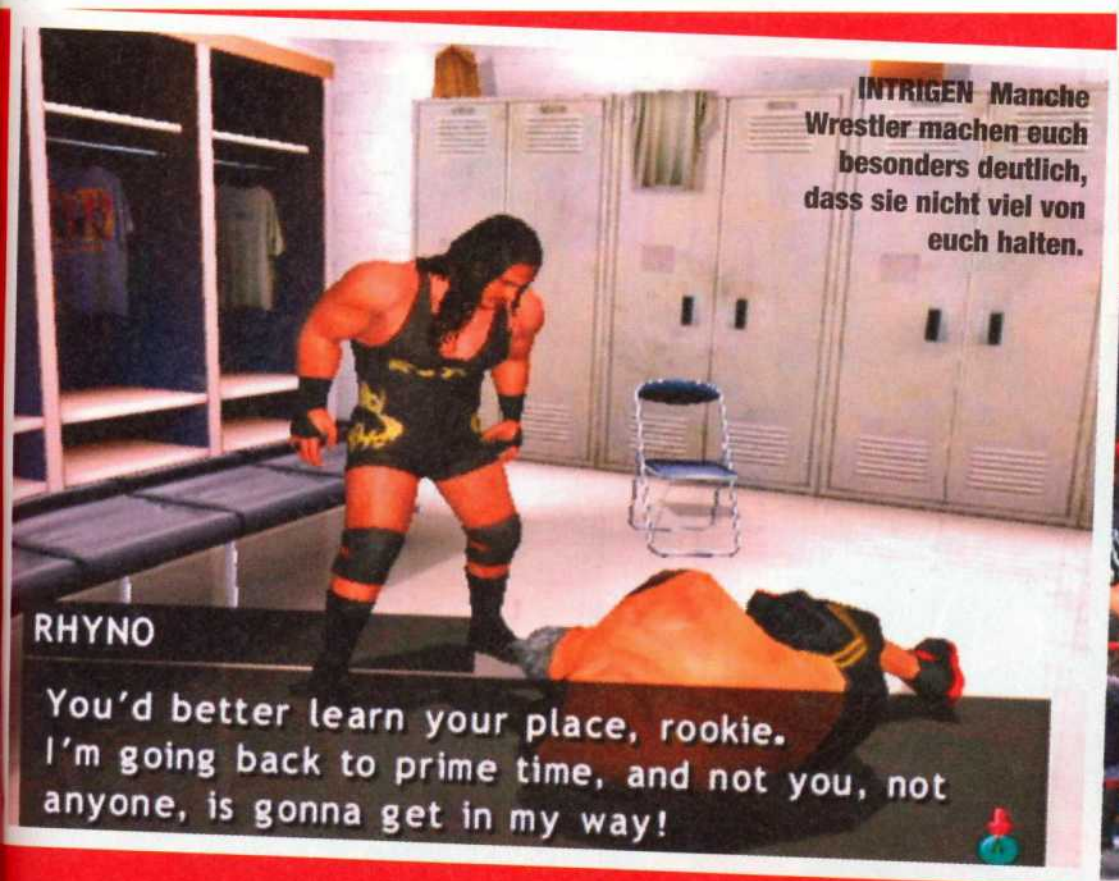


SPRICH DEIN GEBET Der Undertaker bereitet sich auf seinen berüchtigten Tomb Stone vor.

suchen die Augen den Menüpunkt „Story-Modus". Die Entwickler haben diese Spielvariante im Vergleich zum Vorjahresprodukt von Grund auf verändert. Dieses Mal begleitet der Spieler einen selbst kreierten Schützling auf dem Weg vom unbekannten Nobody zum unumstrittenen *WWE*-Champ. Um jedoch einen so verantwortungsvollen Begleitschutz bieten zu können, muss natürlich erst einmal ein Wrestler erstellt werden.

UNGLAUBLICHE VIELFALT

Für dieses Vorhaben kann man ruhig ein paar Stunden einplanen. Nicht etwa, weil der Create-A-Superstar-Modus so umständlich zu bedienen ist – ganz im Gegenteil. Der Kreativität des Benutzers ist scheinbar keine Grenze gesetzt. Von ganz banalen und standardmäßigen Einstellungen, wie dem Namen und der Kampfausrichtung des Rookies, bis hin zum Bild, das bei der Kämpferauswahl über den Bildschirm flimmert, ist alles und noch viel mehr möglich. Das ist allerdings nur die sprichwörtliche Spitze des Eisbergs. Allein für den Kopf stehen dem Spieler etliche Einstellungsmöglichkeiten, die abermals in mindestens drei weitere Parameter wie Tiefe, Höhe und Breite aufgeschlüsselt sind, zur Verfügung. Diese unglaubliche Detailfülle findet man auch bei allen anderen Teilen des Körpers vor. Breite Schultern Marke Kane gefällig? Kein Problem! Oder darf es doch lieber die muskulöse und athletische Figur eines Shawn Michaels sein? Auch diesen Wunsch kann sich der Spieler mit einigen Einstellungen erfüllen. Schon allein mit der Modellierung der Statur des Kämpfers kann man Stunden verbringen. Ebenso viel



INTRIGEN Manche Wrestler machen euch besonders deutlich, dass sie nicht viel von euch halten.

INFO SPIELERISCHE RAFFINESSE

Momente der Wahrheit

***Day of Reckoning* kann mit zwei interessanten Gameplay-Neuheiten aufwarten.**

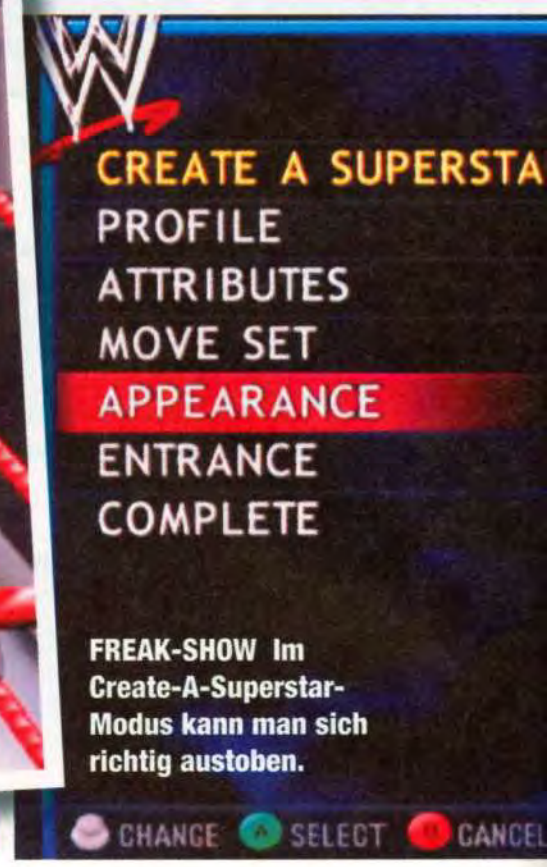
Wrestling-Fans wissen, wie schnell sich im Ring ein unerwarteter Ausgang des Kampfs abzeichnen kann. Aus diesem Grund haben die Entwickler den Momentum Shift integriert. Bekommt ein Kämpfer laufend auf die Mütze, so hat er die Möglichkeit, durch diese besondere Aktion das Blatt zu seinen Gunsten zu wenden. Durch gleichzeitiges Drücken der A- und B-Taste kann der Spieler die komplette Spezial-Energie seines Kontrahenten absaugen und sich selbst zunutze machen. Der Momentum Lift hingegen kommt ins Spiel, wenn ein normal bis schwächlich gebauter Wrestler versucht, einen körperlich überlegenen Charakter zu heben. Durch schnelles Drücken der A-Taste füllt sich die Anzeige. Ist sie komplett voll, so wird der Hüne auf die Bretter geschickt. Beide spielerischen Feinheiten bringen enorm viel Abwechslung ins Kampfgeschehen und sorgen für einen sehr hohen Unterhaltungswert.

MOMENTUM LIFT Um diesen Brocken heben zu können, muss man durch kräftiges Bearbeiten der A-Taste die Leiste füllen.

ENERGIEWECHSEL War der Momentum Shift erfolgreich, so bekommt man die Spezial-Energie seines Gegners.

RUNTER DAMIT Beim Bra&Panties-Match müssen die Fetzen fliegen, um einen Sieg zu erringen.

KAWUMM Die Special Moves sind grandios in Szene gesetzt.



FREAK-SHOW Im Create-A-Superstar-Modus kann man sich richtig austoben.

Zeit und Freiraum bieten die vielen Accessoires, die man dem Wrestler verpassen kann. Angefangen bei den Haaren bis hin zu den Falten im Gesicht wird auch hier allen kreativen Naturen die Chance präsentiert, sich einen Nobody nach ganz individuellen Vorstellungen zurechtzuschustern. Tattoos sind ebenfalls eine hübsche Verschönerung eines muskulösen Oberarms und lassen sich mit einem speziellen Editor sogar selber erstellen. Hat man sein virtuelles Alter Ego erschaffen und auf die Memory Card gebannt, beginnt der mühsame Weg an die Spitze.

ERFOLG DURCH LEISTUNG

Jeder Neuling muss erst zeigen, dass er imstande ist, Leistungen zu erbringen, die nötig sind, um an die Spitze der WWE zu gelangen. Genau das verlangt Vince McMahon von euch und schickt euren Kämpfer zunächst in die WWE Developmental. Hier stehen Kämpfe mit ebenso unbekannten wie neuen Wrestling-Talenten auf dem Programm, und zwar mit immer anderen Einschränkungen. Zum Beispiel wird von euch verlangt, euren Special Move zweimal zu zeigen, bevor der Gegner durch einen 1-2-3-Count ausgezählt werden darf. Ein anderes Mal müsst ihr beweisen, dass das Kontern für euch kein Problem darstellt. Die große Bandbreite der Move-Palette kann man sich in einem sehr guten Tutorial erklären lassen. Hier wird jedes Manöver durch einen kurzen Text am unteren Bildschirmrand erklärt. Erst nach erfolgreicher Durchführung geht's ab zur nächsten Lehrstunde. Im späteren Verlauf des Story-Modus wird man Teil der im Wrestling-Geschäft obligatorischen Intrigen und Machenschaften, die jeweils in netten Zwischensequenzen über den Bildschirm flimmern. Leider haben sich die Entwickler gegen eine Sprachausgabe entschieden, wodurch etwas Authentizität verloren geht. Nach gewisser Zeit gesellen sich auch einige Wrestling-Legenden, wie zum Beispiel Andre The Giant, zum Kämpferfeld hinzu.

WAS DAS HERZ BEGEHRT

Falls der Spieler nur mal Lust auf eine kleine Runde zwischendurch hat, kann er dieses Verlangen im Exhibition-Modus erfüllen. Hier stehen ihm Single, Tag Team, Triple Threat, Fatal 4 Way, Handicap und Royal Rumble zur Verfügung. Danach kann er sich für eine der vielen Unterarten entscheiden. Normal, Hardcore, Ladder, Table, TLC, Steel Cage, Hell in a Cell, Bra & Panties und Ironman Match sorgen für immer wechselnde Rahmenbedingungen während der Kämpfe.

SO MUSS ES SEIN

In technischer Hinsicht ist *WWE: Day of Reckoning* ein wahres Brett. Die überarbeiteten Kämpfermodelle sehen allesamt einfach genial und sehr realistisch aus. In der gleichen Liga spielen auch die Animationen der TV-Gladiatoren. Jeder Kämpfer, egal ob The Rock, Kane, The Undertaker, Big Show, Victoria, Triple H, Shawn Michaels oder Booker T, vollführt auf dem Bildschirm seine charakteristischen Moves, die direkt aus einer TV-Übertragung stammen könnten. Die Zuschauerdarstellung hat allerdings im Vergleich zur Preview-Version etwas Federn lassen müssen. Zwar haben die Entwickler die große Anzahl

TEAM-WORK Zu zweit lassen sich Gegner besonders gut bearbeiten.

an Clipping-Fehlern aus *WWE Wrestlemania XIX* teilweise in den Griff bekommen, dennoch lassen sich diese Grafikfehler während der Kämpfe gelegentlich immer noch ausmachen, gerade wenn der Ring voller Gegenstände liegt oder wenn es ein David mit einem Goliath aufnimmt. Wenn es im Ring hart auf hart geht, hat man für solche Dinge aber ohnehin kein Auge. Der Mehrspieler-Modus fordert die volle Aufmerksamkeit der maximal vier Spieler – und deren schnelle Daumen – und macht einen Heidenspaß. Selbst Anfänger haben nach einigen Probekämpfen die Steuerung gut raus und mischen kräftig mit. Was THQ die letzten Jahre immer nur ganz knapp geglückt ist, hat es mit *WWE: Day of Reckoning* mehr als eindeutig erreicht: die unumstrittene Genre-Referenz und zwei dicke Hitstempel.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK WWE: DAY OF RECKONING

Pompös vs. Bombast

Letztes Jahr hat es nicht zu einem Hitstempel gereicht. Dieses Mal schon. Warum, lest ihr hier.

WWE: DAY OF RECKONING

FEATURES ★★★★★

Wrestler: Etwas weniger als beim Vorgänger. 36 sind von vornherein anwählbar – plus Bonus-Wrestler.

Spiel-Modi: Im Hauptmenü stehen Exhibition, Story, Tutorial, Shopzone, Create A Superstar und Options zur Auswahl. Bei Exhibition: Single, Tag Team, Triple Threat, Fatal 4 Way, Handicap, Royal Rumble. Weitere Modi sind Normal, Hardcore, Ladder, Table, TLC, Steel Cage, Hell in a Cell, Bra & Panties und Ironman Match. Die beiden letzten stehen nur bei Single zur Verfügung.

Story-Modus: Der Spieler begleitet einen selbst erstellten Wrestler bis an die Spitze der WWE. Zusätzlich zu Kämpfen mit besonderen Rahmenbedingungen wird der Spieler Zeuge von WWE-internen Intrigen und hinterhältigen Machenschaften.

Steuerung: Das sehr gute Tutorial bringt dem Spieler optimal das facettenreiche Gameplay bei. Nach kurzer Eingewöhnungszeit beherrscht man alle Moves.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Im Vergleich zum Vorjahr stark verbessert. Die Wrestler sehen ihren Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Das Publikum wurde eher detailarm dargestellt. Clipping-Fehler sind zwar vorhanden, stören aber nicht den Spielablauf.

Sound: Krachende Ringgeräusche, sehr gute Musikstücke und tolle Publikumseffekte erwecken das Spiel förmlich zum Leben. Leider keine Sprachausgabe.

PRÄSENTATION ★★★★★

THQ hat noch einmal kräftig an der Show-Schraube gedreht. Überarbeitete Entrances vermitteln das Gefühl, Zeuge einer TV-Übertragung zu sein. Der Story-Modus kann mit seinen Seifenoper-Intrigen enorm lange fesseln und unterhalten. Dass es keine Sprachausgabe gibt, ist allerdings sehr schade. Die coolen Wiederholungen setzen das Kampfgeschehen einfach genial und spektakulär in Szene – trotz gelegentlicher Unübersichtlichkeit.

GESAMTWERTUNG ★★★½

WWE: WRESTLEMANIA XIX

FEATURES ★★★★½

Wrestler: *Wrestlemania XIX* bietet insgesamt 45 Kämpfer plus freischaltbare Bonus-Wrestler.

Spiel-Modi: Im Hauptmenü stehen Exhibition, Revenge, Create A Superstar, Tutorial, Options, Superstar Profiles, Shopzone, King of the Ring zur Verfügung. Bei Exhibition: Single, Tag Team, Triple Threat, Fatal 4 Way, Handicap, Royal Rumble. Weitere Modi sind Normal, Hardcore, Ladder, Table, TLC, Steel Cage, Hell in a Cell und Ironman Match. Letzteres ist nur bei Single möglich.

Story-Modus: Vince McMahon ist für euren Rausschmiss aus der WWE verantwortlich. Klar, dass er dafür büßen muss. Zerstört sein Eigentum, behindert seine Pläne neue Immobilien zu erwerben oder macht einfach alles, was ihm so richtig wehtut!

Steuerung: Das Tutorial ist sehr gut und die Steuerung komfortabel. Allerdings gab es noch einige Unstimmigkeiten bei der Umgebung und Probleme mit der Kollisionsabfrage.

TECHNIK ★★★★

Grafik: Gut modellierte und mit vielen Details versehene Charaktere konnten überzeugen. Die Animationen waren aber teilweise abgehackt und stotternd und muteten deshalb seltsam an. Häufige und unschöne Clipping-Fehler wirkten störend.

Sound: Die Soundeffekte während der Kämpfe sind sehr gut und unterstreichen das dynamische Publikum. Der ebenfalls gute Soundtrack rundet die akustische Leistung ab.

PRÄSENTATION ★★★★½

WWE: Wrestlemania XIX bietet zwar auch eine pompöse Darstellung des Kampfgeschehens, bleibt aber trotzdem hinter der aktuellen Version zurück. Dafür verantwortlich ist der zugegebenermaßen unterhaltsame, aber trotzdem merkwürdige Story-Modus. Auch die Entrances hätten mehr Feinschliff gebrauchen können – vor allem die Wrestler-Animationen sahen stellenweise peinlich aus. Die Wiederholungen sorgten für eine gute Kampfdynamik.

GESAMTWERTUNG ★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak

... gibt den Gürtel nicht mehr her.

WWE: Day of Reckoning ist einfach nur geil und konnte mich völlig begeistern. Die Steuerung ist sehr gut durchdacht und perfekt auf den Controller angepasst, wodurch die Eingewöhnungszeit angenehm kurz ausfällt. Außerdem war die Entscheidung der Entwickler, den Story-Modus komplett zu überarbeiten, die beste, die sie fällen konnten. Es macht unglaublich viel Spaß, den Weg an die Spitze der WWE zu gehen. Die Begeisterung über den Story-Modus konnte nur vom genialen Mehrspieler-Modus getoppt werden. Allerdings kommt auch *Day of Reckoning* nicht ohne Kritik davon. Die fehlende Sprachausgabe raubt dem Story-Modus doch einiges an Atmosphäre. Und auch die KI von Referee und CPU-Partner sind nicht immer toll. Aber was soll's: Dieses Spiel rockt.

TEST

WWE: DAY OF RECKONING

Genre:	Wrestling
Hersteller:	THQ
Entwickler:	Yuke's
Speichern:	32 Blöcke
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.thq.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	Ab 16 Jahren
Termin	**Preis**
Mitte September	Ca. € 40,-

- ⊕ Toller Story-Modus
- ⊕ Sehr gute Charaktermodelle
- ⊕ Ultraspaßiger Mehrspieler-Modus
- ⊖ Fehlende Sprachausgabe

CONTROLLER-CHECK STANDARD

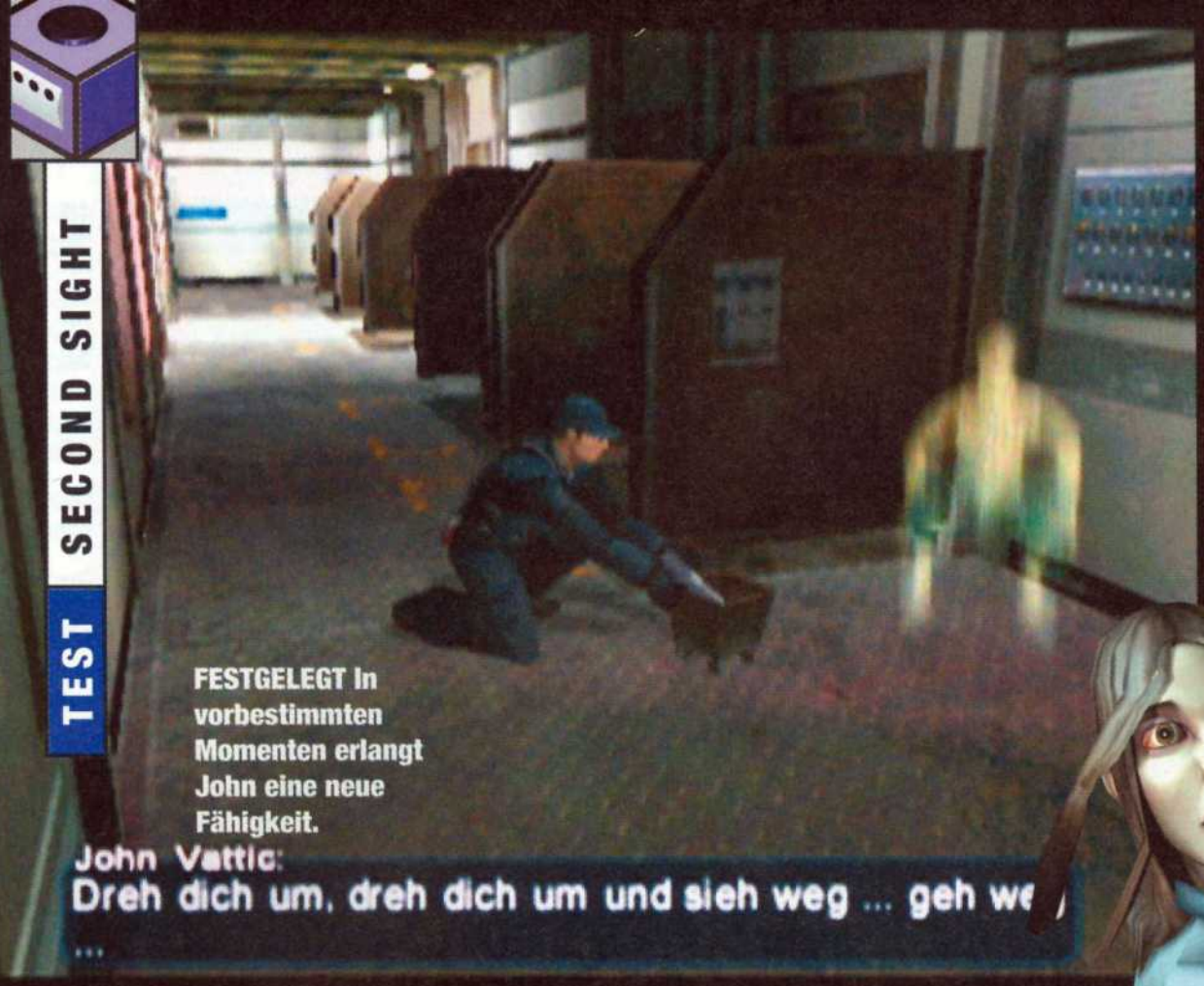
„Die Steuerung wurde sehr gut umgesetzt und ist nach kurzer Zeit von jedermann sehr gut beherrschbar."

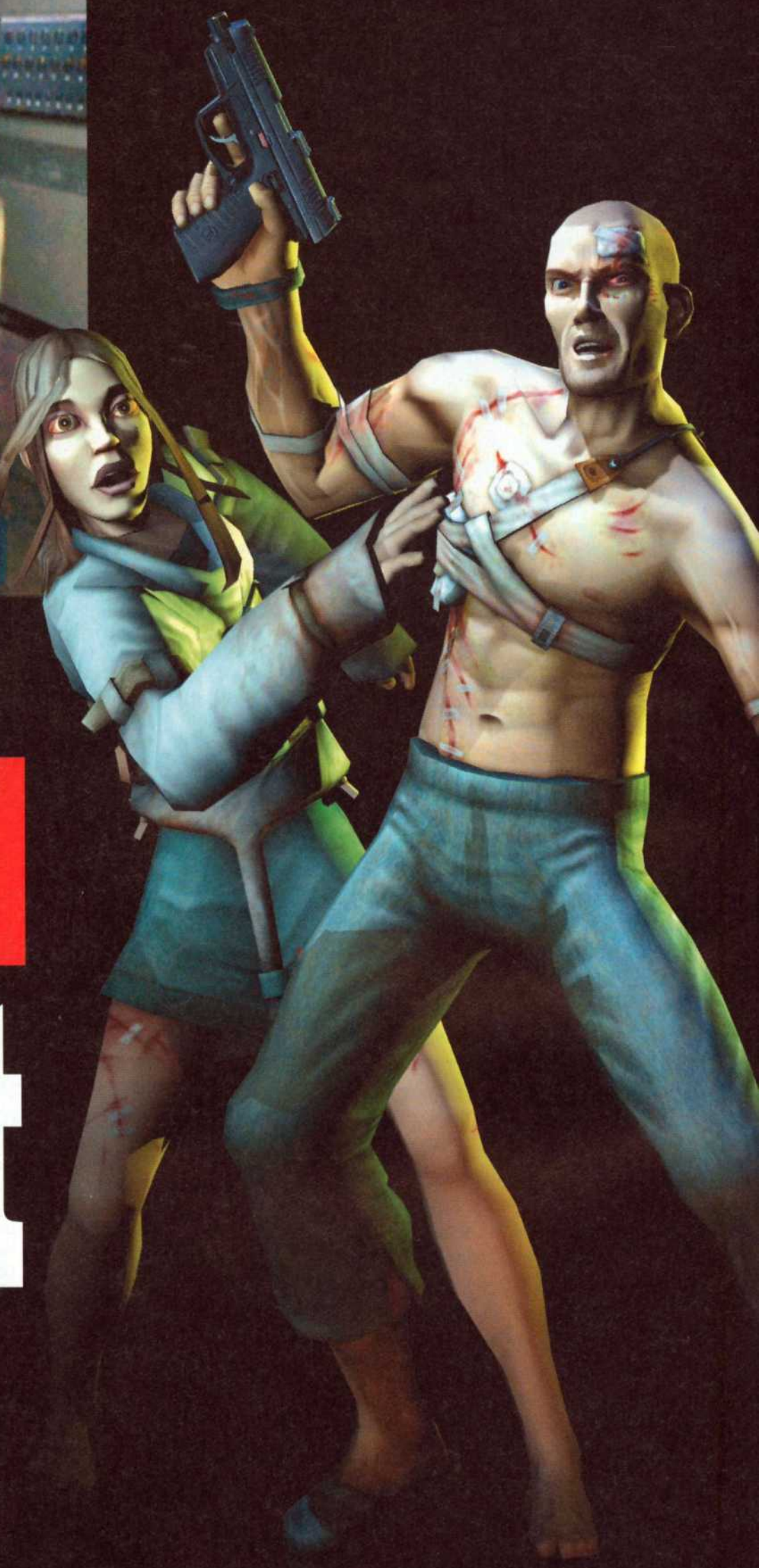
STEUERUNG 87%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
83%	82%	87%	86%

„Das neue Wrestling-Spektakel **trifft voll ins Schwarze.** Fans müssen einfach zugreifen."





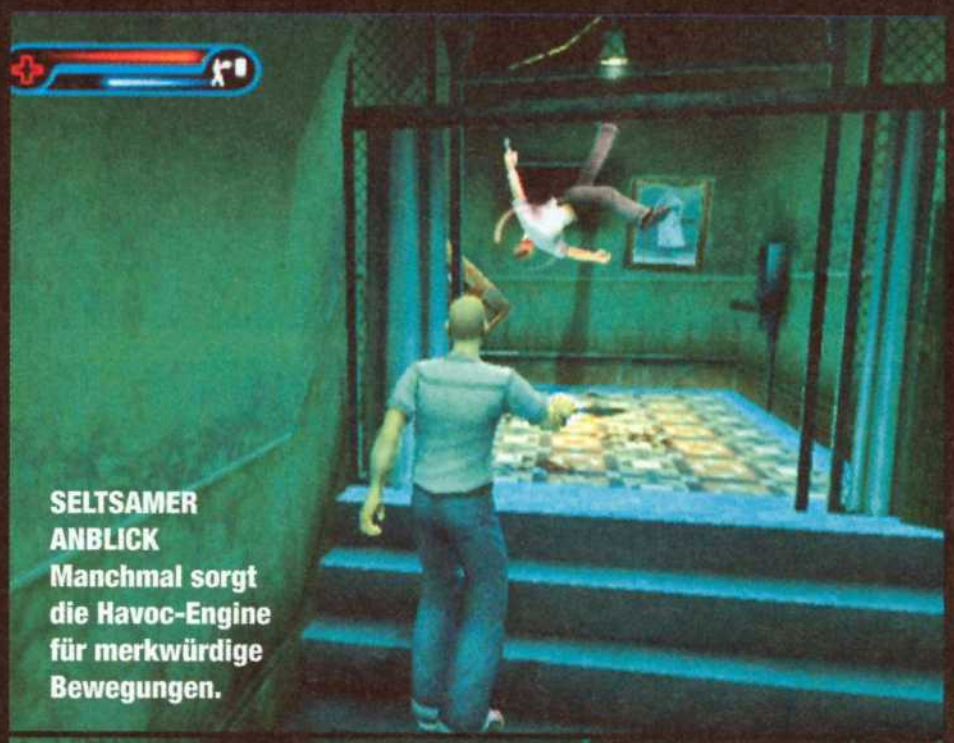
Second Sight

Geistige Größe zeigt sich in diesem Spiel als tödliche Waffe.

Die Vorstellung, Dinge durch pure Konzentration und die bloße Kraft des Geistes zu bewegen oder durch eine scheinbar harmlose Handbewegung eine tödliche Feuerwand entstehen zu lassen, hat schon seit jeher die Fantasie der Menschen angeregt. Im Videospielbereich eröffnen Kräfte wie Telekinese, Pyrokinese oder Astral-Projektion ebenfalls einen großen Pool an neuen Ideen, um das übliche Gameplay für den Spieler interessanter zu gestalten. Für Free Radical Design war die Idee, einen Actiontitel zu erstellen, in dem exzessiver Gebrauch von übermenschlichen Fähigkeiten gemacht wird, ebenfalls sehr reizvoll – und so entstand *Second Sight*.

EINLEITUNG MARKE HOLLYWOOD

Unglaublich helle Lichter ziehen durch euer Blickfeld und verursachen einen stechenden Schmerz in den Augen. Ganz verschwommen nehmt ihr euer Umfeld wahr und Personen, deren Stimmen weit weg erscheinen, unterhalten sich über Dinge, die ein mulmiges Gefühl in eurer Magengrube verursachen. Ein vermummter Arzt nähert sich euch mit einer Spritze und plötzlich wird es wieder Nacht. Als ihr die Augen wieder öffnet, offenbart sich das erschreckende Ausmaß eurer Situation. Ihr befindet euch in einem kalten, sterilen Raum, der einer Quarantänestation ähnelt. Und das Schlimmste dabei ist, dass ihr euch an rein gar nichts erinnern könnt. Wie heiße ich überhaupt, was mache ich hier, wie bin ich hierher gekommen? Auf all diese Fragen hat der Spieler und somit auch John Vattic zunächst keine Antwort. Klar ist nur, dass John als Erstes aus diesem unbehaglichen Glaskäfig raus muss. Dazu macht er sich seine erste übermenschliche Fähigkeit zunutze, die auch im restlichen Spiel sehr häufig Anwendung findet: die Telekinese. Mithilfe der linken Schultertaste werden alle Ge-



SELTSAMER ANBLICK Manchmal sorgt die Havoc-Engine für merkwürdige Bewegungen.

BEÄNGSTIGEND Die Irrenanstalt zählt zu den atmosphärischen Highlights des Spiels.

INBESITZNAHME Dieser Typ würde im Moment bestimmt einiges für einen Exorzisten geben.

genstände, die sich bewegen lassen, mit einem kleinen hellen Kreis markiert. Das Utensil, das man fest anvisiert, ist durch einen blau eingefärbten Kreis gekennzeichnet und kann durch Betätigen der R-Taste zum Schweben gebracht werden. Mit dem C-Stick lässt sich das Objekt in jede Richtung bewegen. Auf diese Weise kann John später eigentlich unerreichbare Waffen zu sich heranziehen, um seinen Waffenbestand weiter auszubauen, oder auch die unterschiedlichsten Gegenstände zu tödlichen Wurfgeschossen umfunktionieren. In festgelegten Schlüsselsituationen entdeckt John Vattic eine seiner verborgenen Fähigkeiten nach der anderen. So kommen im Laufe des Spiels spontane Selbstheilung, Verwirrung (lässt John für kurze Zeit unsichtbar werden), Psi-Angriff (tödliche Druckwelle) und astrale Projektion (Dr. Vattic kann seinen Körper für kurze Zeit verlassen) hinzu.

INFO **DER GEIST ALS WAFFE**

Psi-Kräfte

John Vattic kann sich seiner Haut nicht nur mit konventionellen Waffen erwehren.

An festgelegten Situationen im Spiel findet der Protagonist in *Second Sight* heraus, dass er über mehrere Psi-Kräfte verfügt. Im Laufe des Spiels bringt es John auf eine Gesamtzahl von fünf besonderen Fähigkeiten. An dieser Stelle geben wir euch einen kleinen Überblick.

Telekinese

Durch die pure Kraft seines Geistes kann John die unterschiedlichsten Gegenstände zum Schweben bringen. Nachdem er sich weiterentwickelt hat, kann er sogar Menschen durch die Luft schleudern.

Heilung

Ohne Blessuren kommt auch John Vattic auf seinem Weg zur Selbstfindung nicht über die Runden. Im Falle eines Energieverlustes kann er seine Wunden durch Konzentration heilen. Auf diese Art und Weise kann er auch Begleitern helfen.

Verwirrung

Diese Fähigkeit ist besonders nützlich, um ein Gebiet ohne großes Aufsehen und für Gegner unsichtbar zu erkunden. In besonderen Situationen kann John mit dieser Kraft auch andere Personen beeinflussen.

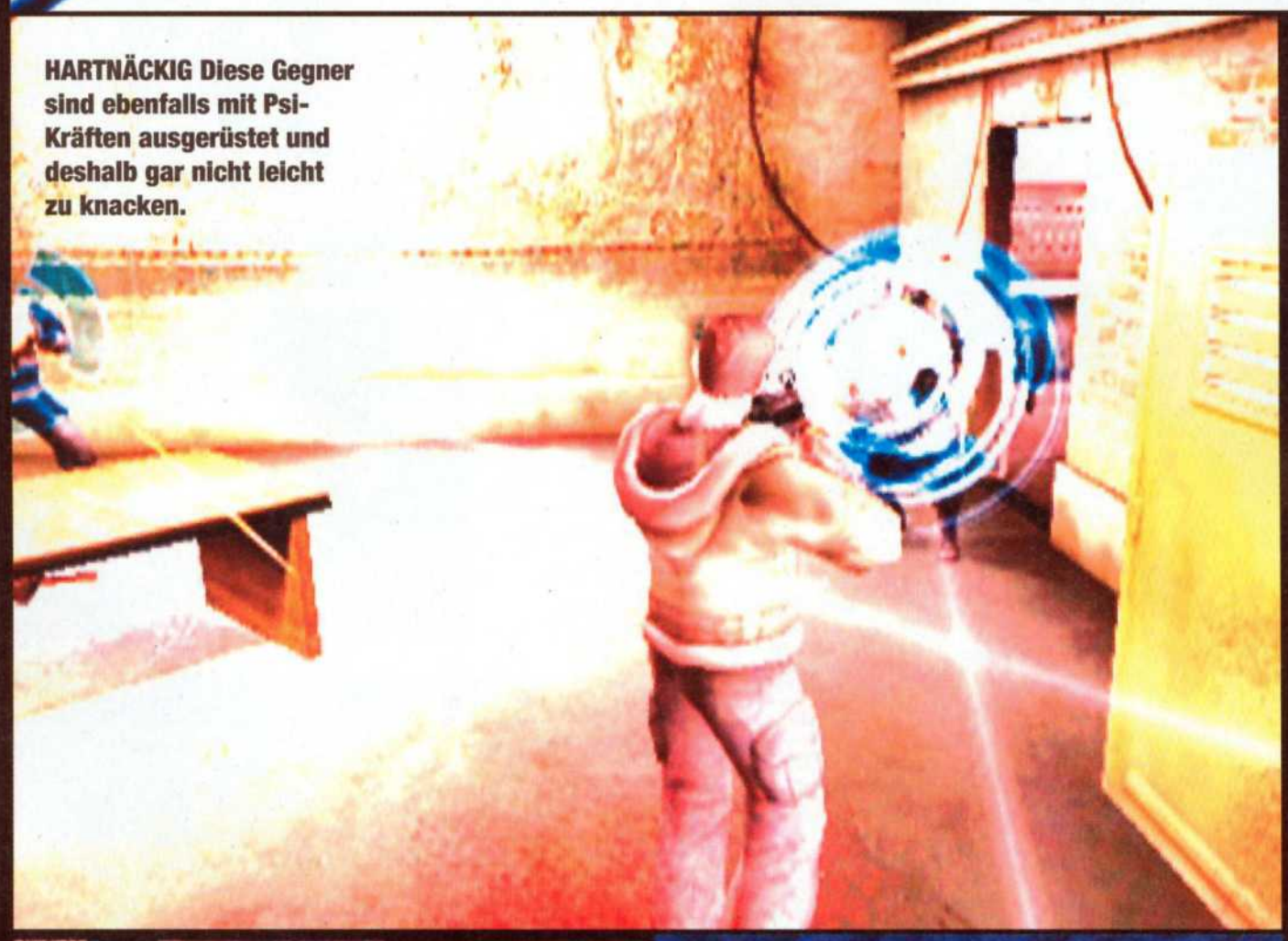
Psi-Angriff

John kann eine für Gegner tödliche Druckwelle verschleudern. Gegen Ende des Spiels sieht er sich aber Gegnern gegenüber, die mehrere dieser Angriffe einstecken können. Diese Fähigkeit lässt sich ebenfalls weiterentwickeln.

Projektion

Diese mit Abstand nützlichste Fähigkeit ermöglicht es John nicht nur, seinen Körper zu verlassen, sondern auch andere Personen zu besetzen. Im Spiel findet man einige Rätsel, die einen intensiven Gebrauch dieser Kraft erfordern.

DRUCKWELLE Nachdem der Psi-Angriff weiterentwickelt wurde, kann John eine tödliche Druckwelle aussenden.



HARTNÄCKIG Diese Gegner sind ebenfalls mit Psi-Kräften ausgerüstet und deshalb gar nicht leicht zu knacken.

VERTRAUENSSACHE In den Straßen von New York muss man erst das Vertrauen einer Gang gewinnen.

MILITÄREINSATZ In Sibirien gerät die Gruppe WinterICE in eine brenzliche Situation nach der anderen.

Nach einiger Zeit und Übung hat man den Umgang mit diesen besonderen Fähigkeiten perfekt verinnerlicht und kann sie gezielt einsetzen. Die einzige Beeinträchtigung stellt das nicht ganz perfekte Zielsystem dar. Es kommt einfach zu oft vor, dass man – je nach Position und Blickrichtung – ein ganz anderes Objekt anvisiert und erst durch Betätigen des C-Sticks zum gewünschten Gegenstand oder Gegner wechseln muss. Gerade bei Feuergefechten kann dies zu erheblichem Energieverlust führen. Die eingestreuten Rätsel zählen mit Sicherheit nicht gerade zu der innovativen Sorte, ermöglichen dem Spieler aber mehrere Lösungswege.

DER STAR IM HINTERGRUND

Die Hintergrundgeschichte von *Second Sight* ist aus zwei Gründen etwas Besonderes. Zum einen wird die Story in zwei unterschiedlichen Zeiten erzählt. In der Gegenwart verfügt John Vattic über Psi-Kräfte und versucht an Orten wie einer privaten Medizineinrichtung oder einer heruntergekommenen Irrenanstalt, mehr über seine Situation zu erfahren. Während dieser Passagen steht der Geist als Tötungsmaschine eindeutig im Vordergrund.

Auch das Leveldesign und die Aufgabenstellung fordern den Einsatz der Psi-Fähigkeiten ständig heraus. In regelmäßigen Abständen erlebt John und somit auch der Spieler so genannte Flashbacks. Diese Erinnerungen stellen ebenfalls spielbare Passagen dar und erklären Stück für Stück, wie John überhaupt in so einen Schlamassel geraten konnte. Hier ändert sich das Gameplay eindeutig in Richtung bleihaltige Action, da man die Psi-Kräfte noch nicht benutzen kann. Besonders erwähnenswert ist die Möglichkeit, die Gegenwart durch bestimmte Aktionen in der Vergangenheit zu verändern. Auf diese Weise kann zum Beispiel der Tod einer oder mehrerer Personen rückgängig gemacht werden. Der zweite Grund, warum die Story von *Second Sight* derart fesselt, ist die Geschichte selbst. Je weiter man im Spiel vorankommt, umso interessanter und intriganter werden die Hintergründe – inklusive überraschender Wendungen, die den Spieler bis zum Schluss bei der Stange halten.

TECHNISCH DURCHSCHNITTLICH

Auf technischer Seite haben die Entwickler zwar eine gute Leistung vollbracht, allerdings hätte das Ergebnis auch noch etwas besser ausfallen können. Das Charakterdesign ist allerdings gut gelungen und dürfte Kennern der *TimeSplitters*-Reihe sofort bekannt vorkommen. Die Psi-Kräfte werden mit schönen Lichteffekten dargestellt, auch wenn einige Objekte aufgrund der etwas unpräzisen Kollisionsabfrage ein wenig seltsam anmuten. Etwas mehr Mühe hätten sich die Entwickler auch mit den Umgebungstexturen geben können. Auf akustischer Seite werden dem Spieler allerdings ein Soundtrack und Effekte vorgesetzt, die perfekt eine beklemmende und spannungsgeladene Atmosphäre erzeugen. Alles in allem ist *Second Sight* ein interessanter Titel, der durch eine tolle Story und enorme spielerische Freiheit überzeugen kann, aber auch mit einigen Schwächen in Technik und Spieldesign zu kämpfen hat. Trotz allem ist dieser Titel einen Blick wert.

UDO CRNJAK

DETAIL-CHECK SECOND SIGHT

Mensch gegen Vampir

Die Psi-Konkurrenz ist zwar nicht zahlreich, aber mit *Blood Omen 2* immerhin recht stark.

SECOND SIGHT

UMFANG ★★★½☆

Story: John Vattic wird Mitglied der militärischen Einheit WinterICE, die in Sibirien einen diskreditierten Nazi-Wissenschaftler ausfindig machen soll, der im Gebiet der Psi-Wissenschaft bemerkenswerte und gleichzeitig beunruhigende Ergebnisse erzielt hat.

Levels: Die insgesamt 17 Levels sind in zwei Zeiten angesiedelt. In festgelegten Situationen erfährt John einen Flashback und kann so einen Teil seiner Vergangenheit erneut aktiv durchleben.

Waffen: In der Vergangenheit kann John auf eine Vielzahl von Bleispritzen, zum Beispiel Betäubungspistole, MG, Schrotflinte und Scharfschützengewehr, zurückgreifen.

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: John lässt sich stets gut steuern. Der Einsatz der Psi-Kräfte geht nach kurzer Eingewöhnungszeit auch sehr gut von der Hand. Einzig das stellenweise konfuse Zielsystem trübt das rundum gelungene Gameplay.

Psi-Kräfte: Telekinese, Heilung, Verwirrung, Projektion und Psi-Angriff. Erstere und Letzterer entwickeln sich weiter.

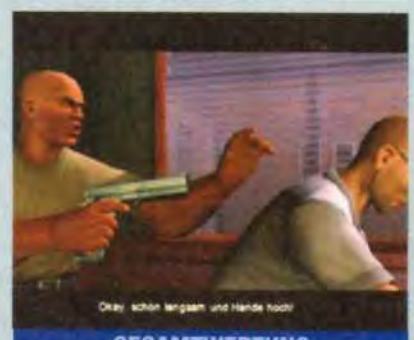
Leveldesign: Die unterschiedlichen Umgebungen sind sehr atmosphärisch gestaltet. Highlight ist die Irrenanstalt. Das Spiel ist durchweg sehr linear, dennoch bieten die Psi-Kräfte sehr viele Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen.

TECHNIK ★★★★☆

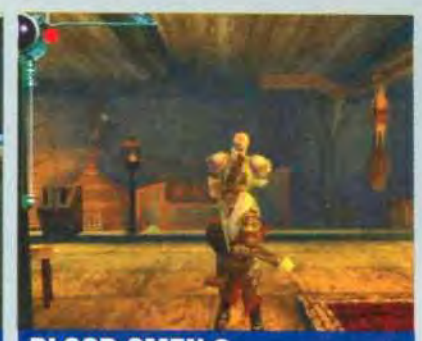
Grafik: Free Radical Design ist seinem coolen Charakterdesign treu geblieben. Die Levels können durch viele Details überzeugen. Allerdings wirken die Texturen verwaschen.

Sound: Ein toller, dynamischer Soundtrack unterstreicht in jedem Bereich des Spiels die beklemmende Atmosphäre.

Präsentation: Die Erzählweise der Story und die Geschichte selbst sind sehr gut gelungen. Die Integration der Psi-Kräfte erfolgt an intelligent gewählten Punkten.



GESAMTWERTUNG ★★★★☆



BLOOD OMEN 2

UMFANG ★★★★½

Story: Kain wird in einer Schlacht mit den Sarafanen von deren Anführer Lord Sarafan geschlagen. Fortan unterjochen die Sarafanen das Land Nosgoth, über das einst Kain geherrscht hat. Er sinnt auf Rache und beschließt, den Clan der Sarafanen zu zerschlagen.

Levels: In den elf Kapiteln des Spiels durchstreift Kain das sehr veränderte Nosgoth und besucht abwechslungsreiche Gebiete. An festgelegten Punkten kommt er in den Besitz neuer dunkler Gaben (Psi-Kräfte).

Waffen: Neben seinen dunklen Gaben setzt Kain alle möglichen mittelalterlichen Waffen, zum Beispiel Schwerter oder Knüppel, aber auch seine scharfen Klauen ein.

GAMEPLAY ★★★★☆

Steuerung: Der Spieler hat durch die gute Umsetzung der Steuerung immer die volle Kontrolle über Kains Bewegungen. Die Zielerfassung per Schultertaste funktioniert fehlerfrei und ermöglicht während der Kämpfe ein schnelles Durchschalten der Ziele.

Psi-Krafte: Nebel, Springen, Bann, Telekinese, Raserei, Berserker und Opferung sind an festen Punkten uneingeschränkt verfügbar.

Leveldesign: Jedes der elf Kapitel ist sehr linear gestaltet. Auch die dunklen Gaben werden überwiegend in vorbestimmten Situationen erforderlich. Allerdings sind die Levels sehr gut inszeniert und überzeugen mit intelligenter Architektur.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Das Charakterdesign der Hauptfiguren ist sehr gut gelungen. Auch die abwechslungsreichen Umgebungen sind mit den detaillierten Bauten ein Hingucker.

Sound: Die Hintergrundmusik passt sehr gut zur jeweiligen Umgebung. Einzig die deutsche Synchronisation ist voll in die Hose gegangen.

Präsentation: Der Spieler übernimmt die Steuerung eines waschechten Antihelden und kann dementsprechend fies und gemein agieren. Nicht nur für Fans der Serie geeignet.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT GUT

Udo Crnjak

erledigt alles nur noch im Sitzen.

Was könnte man alles mit Psi-Fähigkeiten erledigen? Der Alltag wäre um so vieles einfacher. Das habe ich mir bei *Second Sight* auch gedacht, weshalb mir das Experimentieren mit Johns übermenschlichen Fähigkeiten auch sehr viel Spaß gemacht hat. Selbst wenn das stellenweise ungenaue Zielsystem des Öfteren meine Geduld auf eine harte Probe gestellt hat, blieb die Spielbarkeit stets sehr zufriedenstellend. Die spannende Story ist ebenfalls eines der Highlights des Titels und zieht den Spieler unweigerlich in ihren Bann. Designtechnisch weist der Titel leider auch einige Unstimmigkeiten auf. Was die Technik betrifft, konnte ich bei mir zu keinem Zeitpunkt den wünschenswerten „Wow!"-Effekt feststellen. Trotzdem hatte ich mit *Second Sight* eine Menge Spaß.

TEST

SECOND SIGHT

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Codemasters
Entwickler:	Free Radical Design
Speichern:	9 Blöcke
Sprache:	Dt. Text, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.codemasters.de**

Spieler: **1**	USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren**
Termin: **10. September**	Preis: **Ca. € 55,-**

- ⊕ Spielerische Freiheit
- ⊕ Tolle Story
- ⊕ Fesselnde Atmosphäre
- ⊖ Technisch verbesserungswürdig

CONTROLLER-CHECK STANDARD

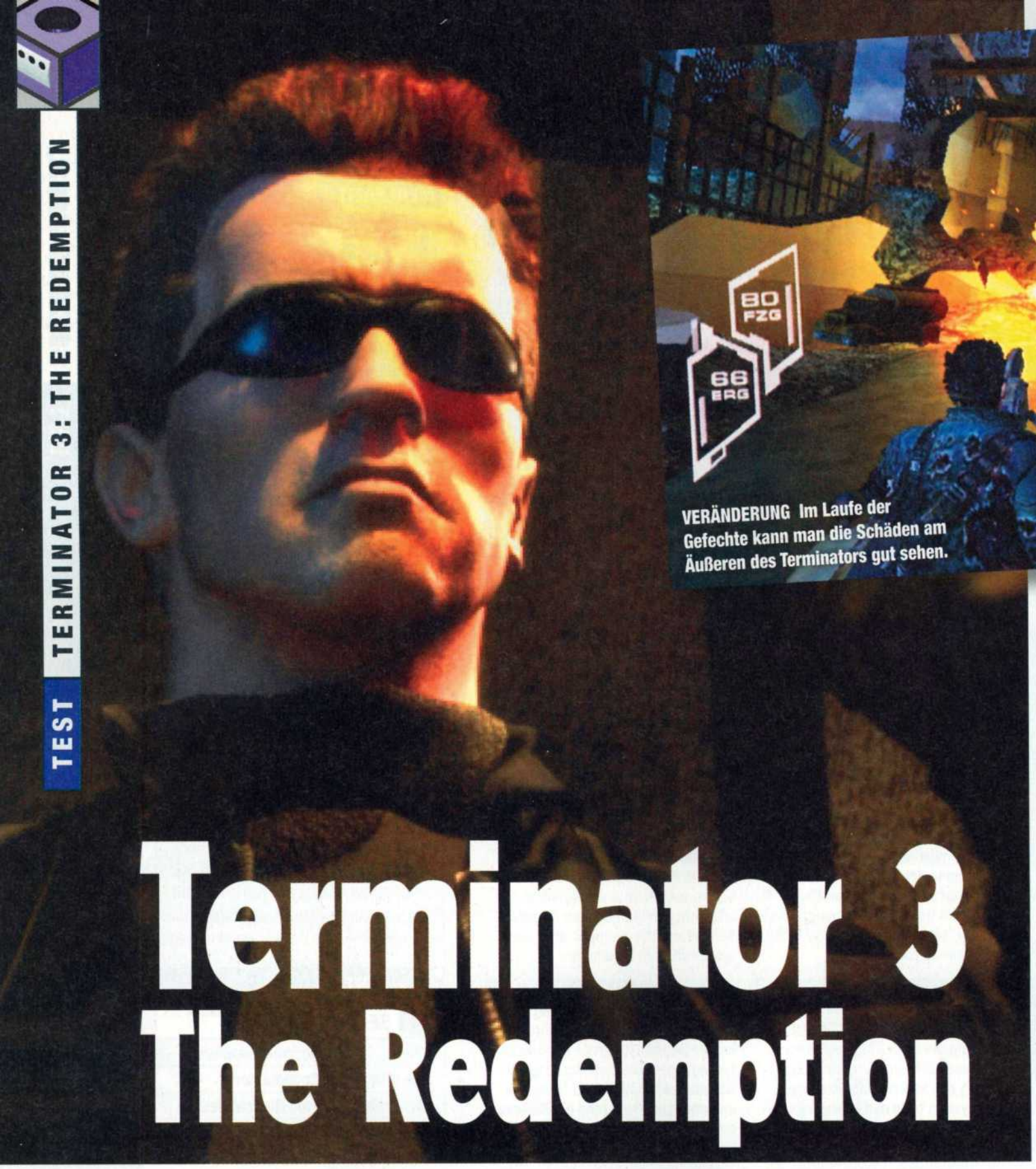
„Nach kurzer Zeit geht die Steuerung sehr gut von der Hand und lässt sich intuitiv einsetzen."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	80%	- %	80%

„Atmosphärisch dichter Titel, der durch eine **tolle Story** und spielerische Freiheit überzeugt."



Terminator 3 The Redemption

Arnie bringt in **diesem Überraschungshit** den Würfel mit brutaler Waffengewalt zum Glühen.

FEUERKRAFT Wenn die eigene Wumme mal nicht ausreicht, leiht man sich einen Geschützturm aus.

VERÄNDERUNG Im Laufe der Gefechte kann man die Schäden am Äußeren des Terminators gut sehen.

Filmumsetzungen haben es in der Videospielfachpresse nicht leicht. Allerdings sind die eher durchschnittlichen Wertungen mancher Exemplare durchaus gerechtfertigt. Atari und Paradigm Entertainment haben sich mit *Terminator 3: The Redemption* vorgenommen, eine Ausnahme darzustellen. Und sie haben sich wirklich mächtig ins Zeug gelegt.

OHNE KOMPROMISSE

Was vor den Augen des Spielers über den Bildschirm flimmert, kann getrost als Action- und Ballerorgie sondergleichen bezeichnet werden. Die Hintergrundgeschichte orientiert sich, bis auf kleinere Abwandlungen, an dem Film *Terminator 3: Rebellion der Maschinen* und bringt euch somit ebenfalls zu den aus dem Streifen bekannten Schauplätzen. Durch sehr effektvolle Zwischensequenzen, die zum Teil aus Filmausschnitten und gerenderten Szenen bestehen, werden die einzelnen Levelabschnitte miteinander verbunden. Das ist auch gut so, denn somit wird dem Spieler eine kleine Verschnaufpause gegönnt. Die virtuelle Materialschlacht beginnt in der Zukunft mit der Reaktivierung des Terminator-Modells T-850.

EINFACHER INHALT, MAXIMALER SPASS

Im Laufe des Spiels steuert man Arnie durch 15 abwechslungsreich gestaltete Levels, in denen es bombastisch zur Sache geht – und zwar so richtig. Dabei stehen ihm neben der Fortbewegung zu Fuß auch diverse Vehikel zur Verfügung. Die Bewegungen von Arnie selbst bzw. des fahrbaren oder sogar flugfähigen Untersatzes steuert man mit dem linken Analogstick. Mithilfe des rechten Analogsticks wird gezielt. Um dieses Unterfangen – angesichts des sehr hohen Gegneraufkommens – so komfortabel wie möglich zu gestalten, haben die Entwickler eine gut funktionierende Zielhilfe ins Spiel integriert, die ihren Dienst ausgezeichnet verrichtet. Die so genannte Vision-Funktion des T-850 sorgt zudem für erhöhten Schaden auf Gegnerseite und kann stufenweise durch Upgrades verbessert werden. Auch wenn die Action in jedem einzelnen Level im Spiel vorherrscht, sind doch nicht alle Abschnitte gleich. Einerseits wurden die

Ballersequenzen in der Zukunft einfach grandios gestaltet, andererseits sind die Fahr-Levels in der Gegenwart durch den überzogenen Schwierigkeitsgrad stellenweise frustrierend. Der ist im gesamten Spiel recht hoch angesiedelt und zwingt einen oft dazu, den ganzen Level auswendig zu lernen. Fehlende Checkpoints stellen die Geduld des Spielers zusätzlich auf eine harte Probe, da der komplette Level inklusive durchgeführter Vision-Upgrades erneut in Angriff genommen werden muss.

EINFACH NUR FETT

Technisch gesehen geben uns die Entwickler nur wenig Grund zum Meckern. In den Zukunfts-Levels kommt durch die aufwendige Gestaltung der Umgebung richtig cooles Endzeit-Feeling auf. Arnie wurde einfach hervorragend ins Spiel gebracht und sieht seinem realen Vorbild zum Verwechseln ähnlich. Durch tolle Lichteffekte wird die besondere Kraft der vielen unterschiedlichen Waffen zusätzlich untermalt. Gelegentliche Einbrüche in der Bildwiederholungsrate sind aufgrund der pausenlosen Action ohne weiteres zu verschmerzen. Der grandiose Soundtrack und die lässigen Sprüche von Arnie sind wie die Grafik von hoher Qualität. Allerdings lässt sich nicht ganz nachvollziehen, warum die Sprachausgabe in den Spielabschnitten komplett auf Deutsch zu hören ist und die Entwickler in den Zwischensequenzen den englischen Originalton belassen haben. Dennoch: *Terminator 3: The Redemption* ist ein famoses Action-Feuerwerk, das durch pausenloses Geballere und coole Atmosphäre bedenkenlos empfohlen werden kann.

UDO CRNJAK

DEAKTIVIERT Die Überredungskunst der Rebellen ist nicht gerade sehr freundlich.

KABOOM Was an Spezialeffekten auf dem Bildschirm stattfindet, ist manchmal echt überwältigend.

DETAIL-CHECK TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Mensch gegen Maschine

In diesem knallharten Vergleich liegen der Terminator und der charmante James Bond nahe beieinander.

TERMINATOR 3

UMFANG	★★★½
Story: Das Spiel hat – bis auf kleinere Abwandlungen durch die Entwickler – den dritten Kinofilm zur Vorlage. Der T-850 muss in der Vergangenheit für das Überleben von John Connor sorgen.	
Levels: Insgesamt 15 Spielabschnitte sind in vier Kapitel unterteilt. Mit Wechsel zwischen den Zeiten.	
Langzeitmotivation: Nach dem ersten Durchspielen ist ein bisschen die Luft raus. Bonusfilme und Cheats.	

TECHNIK	★★★★
Grafik: Arnie ist einfach genial digitalisiert. Toll designte Umgebungen und durch coole Lichteffekte brachial inszenierte Kämpfe.	
Sound: Orchestrale Klänge heizen die Action sehr gut an. Arnies Original-Synchronstimme passt perfekt dazu.	
Präsentation: Bei *Terminator 3: The Redemption* brennt ein wahres Action-Feuerwerk ab. Das pausenlose Geballere lässt dem Spieler kaum eine Chance zu verschnaufen. So muss es sein.	

GESAMTWERTUNG ★★★★

007: ALLES ODER NICHTS

UMFANG	★★★★½
Story: Ein Großindustrieller möchte mit einer Technologie, die Metall in Sekundenschnelle zerstört, die Weltherrschaft an sich reißen. James Bond muss dies natürlich um jeden Preis verhindern.	
Levels: 28 Spielabschnitte sind auf vier übergeordnete Orte verteilt: Ägypten, Peru, New Orleans und Moskau.	
Langzeitmotivation: Vielerlei freischaltbare Goodies sorgen dafür, dass man die Levels bis zur Perfektion spielt.	

TECHNIK	★★★★½
Grafik: Detaillierte Charaktermodelle, toll inszenierte Bond-Events, hübsch gestaltete Levels und Umgebungen sind ein Hingucker.	
Sound: Einfach genial; sowohl die Hintergrundmusik als auch die tolle Sprachausgabe.	
Präsentation: Bombastische Präsentation, angefangen bei der grafischen Gestaltung der Hauptfiguren bis hin zur akustischen Komponente. Dieses *James Bond*-Abenteuer ist kinoreif inszeniert.	

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
... spricht zu Arnie's Hand.

Ich muss wirklich gestehen, dass ich meine Zweifel bezüglich dieses Titels hatte. Aber was mir Atari hier vorgesetzt hat, konnte meine Zweifel innerhalb kürzester Zeit verwerfen. Ballern im Sekundentakt wurde schon lange nicht mehr so ansprechend und unterhaltsam in einem Videogame verpackt wie bei *Terminator 3: The Redemption*. Die Steuerung ist nach den ersten paar Minuten verinnerlicht und man ballert sich souverän durch die atmosphärischen Levels. Mit tollen Lichteffekten, einem grandiosen Soundtrack und viel Abwechslung kommt zudem nie Langeweile auf. Allerdings haben die Spielpassagen in der Gegenwart meine Stimmung etwas getrübt. Gerade bei den Verfolgungsjagden ist der Schwierigkeitsgrad so hoch, dass man schnell frustriert ist. Vom geringen Umfang bin ich auch etwas enttäuscht. Daran kann auch der Koop-Modus nichts ändern. Arnold Schwarzenegger ist zudem genial im Spiel gestaltet worden und kann mit seinen Sprüchen für das ein oder andere Schmunzeln sorgen. Action-Fans können bedenkenlos zugreifen.

TEST

TERMINATOR 3: THE ...

Genre:	Action
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Paradigm
Speichern:	4 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby ProLogic II

Internet: **www.atari.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-2	**Ab 12 Jahren**
Termin	Preis
16. September	**Ca. € 30,-**

- ⊕ Genial inszeniert
- ⊕ Toller Sound
- ⊖ Geringer Umfang
- ⊖ Viel Try & Error

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die eindeutige Verteilung der Funktionen macht keinerlei Probleme. Sehr schnell beherrschbar."

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	85%	73%	**81%**

„Action par excellence. Grandios inszeniert und gut spielbar. Das beste Terminator-Spiel bisher."

N-ZONE HIT MULTIPLAYER

Donkey Konga

Die Party-Perle kommt mit noch besseren Musikstücken endlich auch nach Europa. Ran an die Bongos!

Vor einiger Zeit berichteten wir bereits von der Japan-Version des Multiplayer-Krachers *Donkey Konga*; jetzt konnten wir die PAL-Version testen. Hier eine Vorwarnung: Ihr solltet, bevor ihr das Spiel in euren Würfel schiebt, unbedingt alle Verpflichtungen für die nächsten Stunden absagen, denn es erwartet euch ein Spaßgarant der obersten Rangordnung, der euch tagelang an den Bildschirm fesseln wird.

TAKTVOLL

Als Erstes muss man sich an einen neuen Controller gewöhnen: Zwei Plastik-Kongas (Trommeln) ersetzen das herkömmliche Joypad. Diese gilt es im Spielverlauf möglichst rhythmisch zu bearbeiten. Auf dem Bildschirm laufen nun von rechts nach links mehrere Rhythmussymbole durch, welche mittels der Bongos zum richtigen Zeitpunkt aktiviert werden müssen: Es gibt Symbole für Schläge auf die linke, die rechte oder beide Bongos gleichzeitig. Mithilfe eines eingebauten Mikrofons wird die vierte Aktion erfasst, nämlich Händeklatschen. Beim Testen hat sich Fingerschnippen als die schnellere Geräuschvariante bewährt. Die Schläge und Geräusche werden abhängig von der Genauigkeit des Trommlers mit „exzellent“,

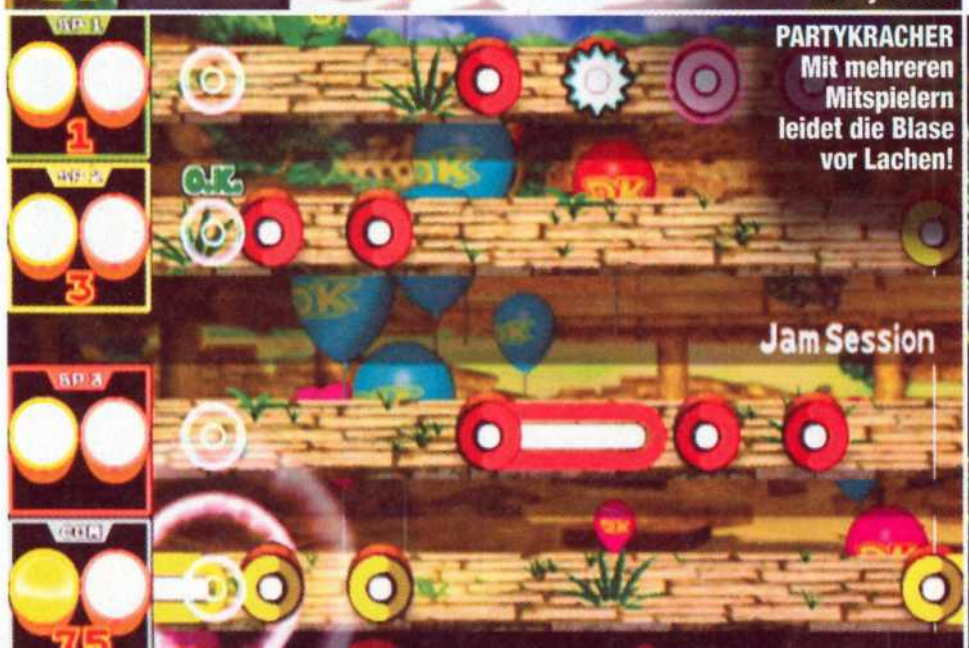
TIMING Trefft im richtigen Moment die Symbole.

INFO DIE PAL-SONGS

Ansammlung von Hits!

Die japanoiden Quietschesongs sind in der PAL-Version von *Donkey Konga* einer exzellenten englischsprachigen Hitauswahl gewichen.

- Lady Marmalade
- Canned Heat
- Don't Stop Me Now
- Alright
- The Locomotion
- Dancing In The Street
- Para Los Rumberos
- Sing, Sing, Sing (With A Swing)
- You Can't Hurry Love
- All The Small Things
- Oye Como Va
- Louie Louie
- 99 Red Balloons
- The Impression That I Get
- Busy Child
- Tubthumping
- I Want You Back
- Cosmic Girl
- Richard III
- Wild Thing
- September
- Back For Good
- Hungarian Dance *5 in G Minor
- Turkish March
- Super Mario Bros. Theme
- Donkey Kong Country Theme
- Legend of Zelda Theme
- Rainbow Cruise
- Super Smash Bros. Melee Opening
- Donkey Konga Theme
- DK Rap



PARTYKRACHER Mit mehreren Mitspielern leidet die Blase vor Lachen!

HÜPFSPIELCHEN Beweist euch in mehreren Minispielchen.

„gut", „schlecht" oder „verpasst" beurteilt. Weiterhin gibt es Extrapunkte für das möglichst schnelle Schlagen der Bongos bei lang anhaltenden Tönen und das fehlerfreie Durchtrommeln eines Songs, was zu lohnenden Combos führt.

WUNDE HÄNDE

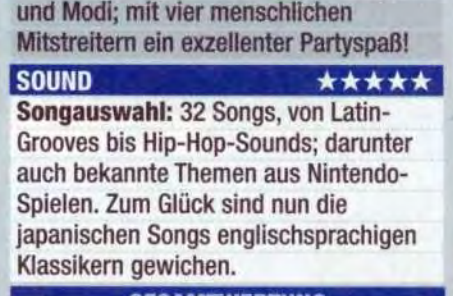
Damit Solospieler unterhalten werden, sind zahlreiche Modi wie das möglichst fehlerfreie Nachtrommeln aufeinander folgender Songs, die übliche Punktejagd nach dem Highscore und das Bestehen gegen bis zu drei Computerschlagzeuger in *Donkey Konga* integriert. Einige Minispiele wie Lianenklettern oder Bananenjonglieren sind ebenfalls vorhanden, müssen allerdings erst freigespielt werden. Sehr motivierend ist das Sammeln von Songpunkten, welche man in neue Songs (siehe Infokasten) investieren kann. Ist das Spiel im Solo-Modus schon witzig, so entpuppt es sich im Multiplayer-Bereich als absoluter Spaßgarant: Bis zu vier Spieler können entweder mittels Joypad oder weiterer Bongos (separat erhältlich) an dem Trommelspaß teilnehmen. Viele Party-Modi, angefangen vom gemeinsamen Spielen eines Songs bis hin zu hitzigen Trommelkämpfen, bringen die müdeste Gesellschaft zum Kochen. Sogar unsere größten Redaktionsmuffel saßen nach kurzer Zeit mit vor dem Bildschirm und trommelten, was das Zeug hielt. Aufgrund der guten Songauswahl für den europäischen Markt haben wir uns entschieden, die ursprüngliche Wertung der japanischen Version im Einzelspieler-Modus um einen Prozentpunkt und im Mehrspieler-Modus um zwei Prozentpunkte zu erhöhen. Meine abschließende Meinung: Zockt ihr gerne mit Freunden, dann besorgt euch dieses Spiel!

WINFRIED RUDROF

DETAIL-CHECK DONKEY KONGA

Wer gibt den Takt an?

Ist *Donkey Konga* der Groove-Chef oder rasselt ihm das *Samba de Amigo*-Äffchen die Krone vom Haupt?



DONKEY KONGA

UMFANG ★★★★★

Spiel-Modi: Songs nachtrommeln, Highscores erzielen, gegen Gegner antreten und noch vieles mehr. Abwechslung ist geboten.

Motivation: Es können Hintergründe, Spiel-Modi und zahlreiche neue Songs freigespielt werden.

GAMEPLAY ★★★★★

Controller: Plastikbongos; reagieren sehr gut auf Druck und Geräusch; auch nach längerem Spielen noch voll funktionstüchtig.

Menüs: Sehr übersichtlich. Man findet sich sofort zurecht.

MULTIPLAYER ★★★★★

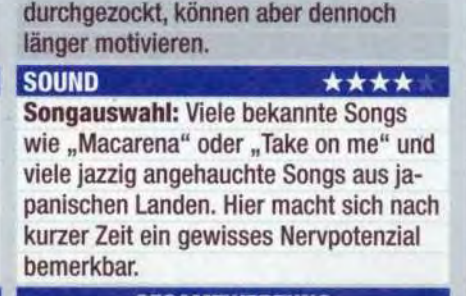
Mögliche Spieler: 1-4.

Motivation: Viele freispielbare Songs und Modi; mit vier menschlichen Mitstreitern ein exzellenter Partyspaß!

SOUND ★★★★★

Songauswahl: 32 Songs, von Latin-Grooves bis Hip-Hop-Sounds; darunter auch bekannte Themen aus Nintendo-Spielen. Zum Glück sind nun die japanischen Songs englischsprachigen Klassikern gewichen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★



SAMBA DE AMIGO

UMFANG ★★★½☆

Spiel-Modi: Fünf verschiedene Modi und ein paar Minigames. Auch ein Trainings-Modus ist enthalten. Im Großen und Ganzen etwas zu wenig.

Motivation: Die abgedrehten Charaktere können leider nur kurz begeistern. Zu zweit allerdings ein Spaßgarant.

GAMEPLAY ★★★★★

Controller: Zwei Rasseln, welche sich „Maracas" nennen; liegen gut in der Hand und vermitteln sehr gut das „Samba-Rassel-Feeling".

Menüs: Übersichtlich und dank englischer Sprache verständlich.

MULTIPLAYER ★★★★½

Mögliche Spieler: 1-2.

Motivation: Die Spiel-Modi sind schnell durchgezockt, können aber dennoch länger motivieren.

SOUND ★★★★½

Songauswahl: Viele bekannte Songs wie „Macarena" oder „Take on me" und viele jazzig angehauchte Songs aus japanischen Landen. Hier macht sich nach kurzer Zeit ein gewisses Nervpotenzial bemerkbar.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga ist eigentlich unmusikalisch.

Und wieder eine heftige Spaßgranate aus dem Hause Nintendo! Daran könnten sich einige Spielehersteller, die den Markt mit schlechten Konvertierungen und lieblosen Filmversoftungen überfluten, ein Scheibchen abschneiden. Doch zum Spiel: Ein total niedlicher Bongo-Controller, eine exzellente Musikauswahl und viele Spiel-Modi können auf voller Linie überzeugen. Okay, der Solo-Modus kann nicht unbedingt lange motivieren, aber mit mehreren Mitspielern mutiert das Spiel zu einem absoluten Klassiker. Wenn man zu viert vor dem Bildschirm sitzt und die unmusikalischen Mitstreiter bei dem Versuch, einen Sambasong nachzutrommeln, beobachtet, bleibt kein Auge trocken! Wer gerne mit Freunden spielt, ein bisschen Rhythmus im Blut hat und keine Angst vor einem alternativen Controller hat, muss sich diesen Titel unbedingt zulegen. Sehr gut gelungen ist auch die Anpassung an den europäischen Markt. Wer ob der niedlichen Verpackung diesem Spiel keine Chance gibt, verpasst einen der besten Partykracher der letzten Zeit.

TEST

DONKEY KONGA

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	3 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	**Ohne Beschr.**
Termin	Preis
15. Oktober	**Ca. € 50,-**

- ⊕ **Ultimativer Multiplayer-Spaß**
- ⊕ **Plastikbongos enthalten**
- ⊕ **Gute Songauswahl**
- ⊖ **Macht süchtig**

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Die Plastikbongos sind ultrasüß und funktionieren einwandfrei. Mit Controller nicht ganz so nett."

STEUERUNG **90%**

MULTIPLAYER

GRAFIK **64%** | SOUND **80%** | **89%** | EINZEL **73%**

„Innovatives Musikspiel mit Bongo-Controller und ungeschlagenem Mehrspielerspaß!"

LEKTION 1 Der Tutorial-Modus ist ideal für Einsteieger.

DISPLAY Auf dem Bildschirm gibt es die wichtigsten Infos auf einen Blick.

Tiger Woods PGA Tour 2005

Im Spiel gegen die fünf größten Golfspieler aller Zeiten könnt ihr selbst **zur Legende** zu werden.

Wer sich bei den bisherigen Golf-Simulationen zu schnell unterfordert gefühlt hat, wird hier sein blaues oder besser gesagt grünes Wunder erleben. Denn dieses Mal treten die fünf namhaftesten und größten Legenden des Golfsports höchstselbst als Gaststars auf dem GameCube auf.

LEGENDEN AM GOLFPLATZ

Jede dieser Spielergrößen ist für sich schon eine Legende. Doch alle fünf auf einmal stellen ein echtes Novum in der Geschichte der Golf-Simulationen dar. Man kann nur noch staunen, wenn sich Ben Hogan, Arnold Palmer, Jack Nicklaus, Gary Player und Seve Ballesteros zum Spieler auf die Golfplätze gesellen! Dabei wurden auch die individuellen Spielstärken dieser Golfer mit ins Gameplay eingeflochten. Die teils echten Landschaften nachempfundenen, teils der Fantasie entsprungenen Plätze sind schon ohne diese Golf-Genies eine wahre Herausforderung. Selbstverständlich

GESCHICK Mit der richtigen Technik ist jeder Schlag garantiert ein Erfolg.

GAMEFACE II Gute Einstellungen bringen noch mehr Würze ins Spiel.

ist Tiger Woods wieder der Hauptdarsteller und kann als Spieler ausgewählt werden – gut, wenn auch ein vertrautes Gesicht mit von der Partie ist.

DER LEGENDEN-MODUS

Das Spiel ist sehr umfangreich und es bestehen viele verschiedene Auswahlmöglichkeiten, wobei die meisten schon vom Vorgänger bekannt sein düften. Ging es bei der 2004er-Version noch darum, sich in der World Tour zu beweisen, so hat Tiger Woods PGA Tour 2005 eine ganz besondere Neuerung zu bieten: Nun ist es die Hauptaufgabe des Spielers, selbst eine Golf-Legende zu werden. Das ist natürlich keine leichte Aufgabe und erfordert ordentlich Übung. Dabei genügt es nicht mehr, einfach nur am Golfplatz zu gewinnen. Vielmehr muss man gegen fünf historische Legenden des Golfsports antreten und siegen – und das Ganze auch noch auf den Plätzen, auf denen diese ihre Stärken optimal ausspielen können. Sind diese Hürden schließlich überwunden, so gilt es anschließend noch, sich Tiger Woods selbst zu stellen und ihn zu besiegen. Erst dann wird man für würdig befunden, einen Platz in der Halle der Legenden einzunehmen. Es ist sehr erfrischend zu sehen, dass Electronic Arts weder Mühen noch Arbeit gescheut hat, um den Golf-Fans einige wesentliche Neuerungen und viel Abwechslung bieten zu können. Diese schwierige Aufgabe wurde meisterhaft, wenn nicht gar legendär gelöst. Ein Fest, nicht nur für Golf-Fans.

MARTINA LEDERSTATTER

DETAIL-CHECK TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Birdie oder Bogey?

Die beiden hochwertigen Golfspiele des GameCube treten miteinander in Konkurrenz.

TIGER WOODS TOUR 2005

TIGER WOODS TOUR 2004

TIGER WOODS TOUR 2005	TIGER WOODS TOUR 2004
PRÄSENTATION: ★★★★½	PRÄSENTATION: ★★★★
Allgemein: Nettes Intro-Video, das gleich viele Charaktere vorstellt. Wahnsinnig viele Features und Neuerungen, tolle Grafiken und Sounds sind nur einige Highlights.	**Allgemein:** Fetziges Intro-Video mit Szenen aus dem echten Golf-Sport. Dazu krachender Sound. Nicht zu verachten sind auch die übersichtlichen Menü- und Display-Anzeigen.
GAMEPLAY: ★★★★★	GAMEPLAY: ★★★★★
Spielbare Charaktere: 15 Original-PGA-Tour-Golfer, darunter Tiger Woods, John Daly, Jesper Parnevik. Zusätzlich 14 neue, imaginäre Charaktere.	**Spielbare Charaktere:** 17 Original-PGA-Tour-Golfer, darunter Tiger Woods, Ty Tyron, Jesper Parnevik, Charles Howell III, Brad Faxon und Jim Furyk
Kurse: 14 Golfplätze, darunter die Edgewood-Tahoe, Sherwood Country Club sowie der Ailsa Golfplatz in Schottland. Dazu 3 Fantasie-Golfplätze und 10 neue Bonus-Plätze. Da gibt's jede Menge zu putten.	**Kurse:** 12 Golfplätze, darunter die weltbekannten Pebble Beach Golf Links, The Royal Birkdale Golf Club, Poppy Hills, Torey Pines und Prin-Princeville. Es sind viele tolle und wirklich malerische Kurse dabei.
Umfang der Spiel-Modi: Noch umfangreicher als der Vorgänger. Neu ist der sehr interessante Legenden-Modus.	**Umfang der Spiel-Modi:** Turnier-Modus, unzählige Minispiele, vorgefertigte Szenarien, Speed Golf und Head-to-Head-Matches.
Editor-Modus: Nicht nur die Spieler und die Golfplätze können erschaffen werden, jetzt kann man auch einen eigenen Schläger kreieren.	**Editor-Modus:** Eigene Golfer und Kurse können nach eigenen Wünschen und besonderen Vorlieben editiert werden.
Steuerung: Etwas Einarbeitung ist nötig. Die Steuerung wird aber im Tutorial-Modus sehr gut erklärt und ist auch für Einsteiger zugänglich.	**Steuerung:** Anfangs gewöhnungsbedürftige Dual-Analog-Steuerung. Orientiert sich dennoch sehr nah an der Realität.
Putten: Mit der neuen Tiger-Vision bereitet Putten noch mehr Freude, wird aber nicht unbedingt einfacher.	**Putten:** Gut, aber nicht ohne Tücken, denn Dellen und Hügel bleiben weitgehend verborgen.
Ballphysik: Erschreckend real. Man vergisst fast, dass man nicht auf einem richtigen Platz ist.	**Ballphysik:** Präzise und ausgefeilt. Realistisch und eine der besten bei Golf-Simulations-Spielen.
Langzeitmotivation: Unglaublich gut. Aufgrund der vielen Neuerungen entsteht eine schier endlose Auswahl an Spielmöglichkeiten. Neue, bessere Golfplätze und ein völlig neuer Spiel-Modus lassen keine Atempause zu.	**Langzeitmotivation:** Sehr groß. Unzählige Spiel-Modi, viele Charaktere, über 216 Löcher, ein guter Mehrspieler-Modus sowie zahlreiche freispielbare Trophäen und der Editor fesseln für eine Ewigkeit an den Controller.
TECHNIK: ★★★★½	TECHNIK: ★★★★
Grafik: Absolut realistisch, sehr gute Ball-Optiken, viele liebevolle Details, tolle Mimik und Gestik der Original-Charaktere.	**Grafik:** Realistischer Look, gute Weitsicht, nette Details, Original-Charaktere und witzige Animationen. Manchmal schwache Texturen.
Sound: Super Tracks in den Pausen und unterhaltsame Effekte während des Spiels. Auch die Kommentatoren sind wieder mit von der Partie.	**Sound:** Fetzige Musik in den Menüs, gigantische Soundeffekte während des Spiels und ein guter Kommentator. Leider keine Pro-Logic-II-Unterstützung.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
mag keinen Seitenwind.

Schon der Vorgänger war beeindruckend. Ich hatte es kaum für möglich gehalten, dass da noch eins draufgesetzt werden kann. Doch EA hat es wieder einmal geschafft. Der beeindruckende Umfang sowie die atemberaubend schöne und mit liebevollen Details gestaltete Umgebung der Fairways lassen nicht nur Golfer-Herzen höher schlagen. Denn auch Golf-Neulinge finden durch den ausführlichen Tutorial-Modus schnell einen Weg ins Spiel. Besonders begeistern konnten mich die Neuerungen gegenüber der 2004er-Version. Da warten sowohl teilweise harte Extra-Herausforderungen als auch jede Menge neue Features. Mit Tiger Woods PGA Tour 2005 kommt das beste Golfspiel auf den Markt. Man darf sich schon auf Tiger Woods 2006 freuen.

TEST
TIGER WOODS 2005

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Sports
Speichern:	64 Blöcke +
Sprache:	Dt. Texte, engl. Spr.
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **23. September**	Preis **Ca. 60,-**

- ⊕ **Riesiger Umfang**
- ⊕ **Geniale Golf-Features**
- ⊕ **Hoher Realitäts-Faktor**
- ⊕ **Fantastische Spielbarkeit**

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Anfangs etwas ungewohnt und gewöhnungsbedürftig. Nach einiger Zeit absolut perfekt!"

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
80%	86%	88%	**90%**

„Die Golf-Götter waren dieses Mal äußerst gnädig. **Das beste Golfspiel** auf dem Markt!"

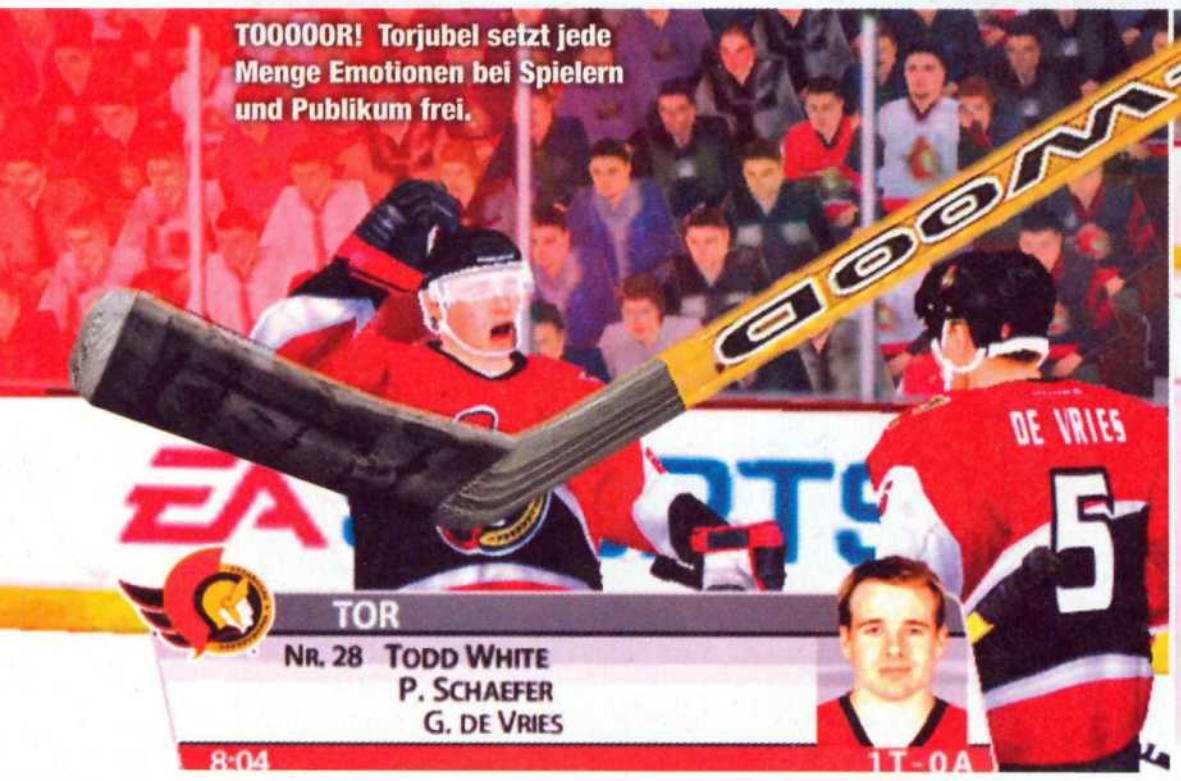
NHL 2005

Wer hat an der Uhr gedreht? Ist es wieder Zeit für ein neues EA-Eishockey?

Wer hätte 1991 gedacht, was sich in den nächsten 13 Jahren so alles ändern würde: Japanisches Kulturgut ist gesellschaftsfähig geworden und Nintendo ist nicht mehr unangefochtener Marktführer. Einige Dinge sind aber gleich geblieben: Der amerikanische Präsident heißt Bush und EA veröffentlicht seit jenem Zeitpunkt mit stoischer Regelmäßigkeit jedes Jahr im Herbst einen neuen, alten Millionenseller: die neueste Ausgabe seiner Eishockey-Simulation *NHL*. Dieses Jahr sind wir also bei der 14. Auflage mit dem Namen *NHL 2005* angelangt. Und das präsentiert sich wie gehabt in prächtiger Form.

EA-TYPISCHE PRÄSENTATION

Schon nach dem Einlegen der Disk erfreuen Videos und hochdetaillierte Grafiken bekannter NHL-Stars das Auge und Hits angesagter Bands wie Franz Ferdinand und Papa Roach verwöhnen das Ohr. Vor allem fällt Menschen mit geschärften Sinnen sofort auf, dass hinsichtlich des Detailgrades noch einmal eine kleine Schippe von den Entwicklern draufgelegt wurde – alles in allem beste Voraussetzungen für den neuen Teil, zumal sich das Game – ebenfalls *NHL*-typisch – hervorragend spielt. Obwohl es deutlich weniger arcadelastig ist als noch die 2003er-Auflage, kommt durch die erhöhte Spielgeschwindigkeit auf jeden Fall ordentlich Action in die Sache. Das wiederum kommt dem Spielspaß enorm zugute. Die Steuerung geht locker von der Hand und wurde gut auf das GameCube-Pad konvertiert, auch wenn die so genannte OpenIce-Steuerung ein wenig Übung benötigt, da sie in erster Linie über Z-Tastenkombinationen aktiviert wird und Tastenkombinationen mit dem Z-Knopf immer eine gute Padbeherrschung voraussetzen. Die OpenIce-Steuerung übergibt dem Computer die



TOOOOOR! Torjubel setzt jede Menge Emotionen bei Spielern und Publikum frei.

BÖSES FOUL Erst in der Wiederholung sehen die Zuschauer das gemeine Foul.

Kontrolle über dem ballführenden Spieler und gibt dem Spieler damit Gelegenheit, sich entsprechend in Position zu bringen. Mit ein wenig Übung lässt sich dieses Feature ganz gut einsetzen.
Obwohl natürlich das eigentliche Spiel um den Puck das Herzstück des Titels ist, bietet er auch einen Managing-Part, der im Dynasty-Modus und im Liga-Modus eingebunden ist.

ALLES DREHT SICH UM DEN PUCK

Im Managing-Modus heißt es „Kaufen und verkaufen" und ein Team zusammenzustellen, das es mit der Weltspitze aufnehmen kann. Die Möglichkeiten sind hier natürlich nicht ganz so umfangreich wie in „richtigen" Manager-Spielen, überzeugen aber vor allem in Verbindung mit dem Spielgeschehen auf dem Eis, sodass jedes Spiel besonders motiviert. Besonders mitreißend ist auch dieses Jahr der Kommentar der beiden Reporter. Auch oder gerade weil er in Englisch präsentiert wird, trägt er perfekt zur Atmosphäre bei. Dass auch in dieser Ausgabe die DEL ebenfalls vertreten ist, freut die heimischen Freunde des Pucks wohl ebenso wie der obligatorische Mehrspieler-Modus.

ALEXANDER FUNKE

KRASSER CHECKER Bei so einem Check weiß man, warum die Spieler gepolstert sind.

REPLAY Die obligatorischen Replays sind auch hier fast frei konfigurierbar.

DETAIL-CHECK NHL 2005

Reicht es, von gestern zu sein?

Da EA auch bei Neuauflagen jedes Jahr den vollen Preis nimmt, lohnt sich für Freaks in jedem Fall der Blick aufs Detail.

NHL 2005

GAMEPLAY ★★★★★
Dank jeder Menge Mannschaften und Ligen sowie des Managerteils ist viel Abwechslung angesagt.
Steuerung: Die Steuerung geht – abgesehen von der OpenIce-Steuerung – gut von der Hand.
Schwierigkeitsgrad: Drei Schwierigkeitsgrade und verschieden starke Mannschaften fordern Einsteiger und Fortgeschrittene.
Spielmodi: Spieler, Manager und Trainer zu sein, ist auch in *2005* wieder möglich.

TECHNIK ★★★★★
Technisch legt auch das diesjährige Update eine gewaltige Schippe drauf. Ein noch schöneres Gesamtbild macht Lust auf mehr.
Grafik: Endlich beinahe gänzlich ruckelfrei und unglaublich detailliert.
Sound: Super Musik, erstklassige Pro-Logic-II-Unterstützung – eben mittendrin statt nur dabei.
Präsentation: Über jeden Zweifel erhaben, EA eben.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

NHL 2004

GAMEPLAY ★★★★½
Viele Neuerungen hielten Einzug, auch wenn die simulationslastigere Ausrichtung wohl nicht jedem gefällt.
Steuerung: Die Steuerung ist ein wenig anders, geht aber nach einiger Zeit genauso gut von der Hand.
Schwierigkeitsgrad: Auch hier gibt es für jeden Spielertyp dank verschieden starker Mannschaften und Schwierigkeitsgrade die richtige Herausforderung.
Spielmodi: Der Management-Teil brachte frischen Wind in den Klassiker.

TECHNIK ★★★★½
Der Sprung von *2003* auf *2004* war bereits gewaltig und das Spiel machte technisch trotz einiger Ruckler einen hervorragenden Eindruck.
Grafik: Gelegentliche Ruckler störten den sonst guten grafischen Eindruck.
Sound: Größter Unterschied zu *2005* ist die veränderte Songauswahl, sonst eigentlich fast perfekt.
Präsentation: Das Spiel kommt von EA. Noch Fragen?

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak wird seine alten Schlittschuhe entstauben.

Wer sie nicht mehr sehen kann, diese alljährlichen Updates, wird sicherlich einen weiten Bogen um diesen Titel (wie auch um die meisten anderen von EA Sports) machen. Ziemlich schade, wie ich finde, denn dann entgeht einem das wohl noch immer beste Pixel-Eishockey aller Zeiten. Nach etwa einer Stunde Spielzeit fühlt man sich wieder wie zu Hause und flitzt über das Eis, dass es eine helle Freude ist. Der Controller ist zwar gut belegt, bis auf die umständliche Belegung des Z-Knopfes aber sehr eingängig. Die Möglichkeit, Spieler, Manager und Trainer zugleich zu sein, gefällt nach wie vor. Grafik und Sound sind wie immer über jeden Zweifel erhaben. Die Spieler sind unglaublich detailliert und die Musikstücke lassen echtes Stadionfeeling aufkommen. Gelegentlich stören die kleineren Ruckler das Gesamtbild. Einer der wenigen Wermutstropfen ist sicherlich, dass die Unterschiede zum Vorjahres-*NHL* nicht so gravierend ausfallen wie im Jahr zuvor. Interessierte greifen zu, Besitzer der 2004er-Version können sich das Geld sparen.

TEST

NHL 2005

Genre:	Sport
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA
Speichern:	64+ Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Pro Logic II

Internet: **www.electronicarts.de**

Spieler	USK-Freigabe
1-4	**Ohne**
Termin	Preis
23. September	**Ca. € 60,-**

- ⊕ **Fast perfekte Präsentation**
- ⊕ **DEL-Lizenz**
- ⊖ **Wenige Neuerungen**
- ⊖ **Nur englischer Kommentar**

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Das weitestgehend bewährte Steuerungskonzept aus dem Vorgänger wurde übernommen."

STEUERUNG **82%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	87%	88%	**88%**

„Die Neuerungen stecken im Detail, deshalb ist der Kauf auf jeden Fall zu überlegen."

Madden NFL 2005

LAUFSPIEL Die Spielzüge wollen gut überlegt sein.

UMGEWORFEN Die neue Hit-Stick-Funktion erweitert das Defensiv-Gameplay.

WEHWEHCHEN Verletzungen kommen bei so körperbetonten Sportarten schon mal vor.

Alle Jahre wieder: Madden ist und bleibt **die Football-Referenz!**

Football-Fans wissen, die *Madden*-Serie ist das Nonplusultra, wenn es um Realismus und Spieltiefe bei Football-Simulationen geht. Selbst die harte Konkurrenz von Sega konnte da – trotz einer besseren Präsentation bei *NFL 2K3* – nicht ganz mithalten. Innovative Features wie der Playmaker, mit dem noch während der Spielzüge die Strategie geändert werden konnte, oder der umfangreiche Franchise-Modus, in dem man ein Team managt, Spielertransfers vornimmt und sogar Stadien aufbaut, machen die *Madden NFL*-Serie Jahr für Jahr zur Referenz. Da ist es kaum noch eine Überraschung, dass es EA auch in der 2005er-Saison wieder gelungen ist, den eigenen Vorgänger zu übertreffen und der Serie dadurch eine dauerhafte Referenz-Position zu bescheren.

DIE ABWEHR STEHT

Besonders das Defensiv-Gameplay profitiert von den Verbesserungen. Die Playmaker-Aktionen, bei denen ihr über den C-Stick die Position einzelner Spieler noch vor dem Snap verändern könnt, funktionieren jetzt auch in der Defense. Während der Spiele hat der C-Stick hingegen die Funktion des so genannten Hit-Sticks. Durch schnelle, dafür sehr risikoreiche Manöver können Fumbles, also der Verlust des Balles, provoziert werden. Wer im richtigen Moment reagiert, kann gegnerischen Spielern den Ball auch direkt aus der Hand schlagen. Darüber hinaus hat man auch am Umfang gefeilt. So wurde der Franchise-Modus erneut erweitert – unter anderem hat man diesmal sogar die Möglichkeit, eigene Fans zu kreieren! Wie weit wollen die Entwickler noch gehen? Außerdem gibt's neue Mini-Games, einen astreinen Soundtrack und verbesserte Spielermodelle, die allerdings noch immer nicht ganz die Klasse von Segas *NFL 2K*-Serie erreichen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak

... wirft das Ei wie ein Football-Gott.

Da das GameCube-Pad etwas weniger Buttons als das PS2-Pad zu bieten hat, wirkt die Steuerung zunächst sehr anspruchsvoll, fast schon überladen. Aber dieses technische Hindernis hat man schnell überwunden und nach einer kurzen Einspielzeit hat man die neuen Features verinnerlicht und steuert seine Figuren sicher übers Spielfeld. Abwechslungsreiches Gameplay, tolle Spielbarkeit und der absolut überzeugende Umfang bekommen von mir einen dicken Daumenzeig nach oben. Probleme macht mir jetzt nur noch die KI der CPU-gesteuerten Sportler. Die gehen nämlich noch aggressiver als im Vorjahr vor und lassen jede Partie zum spannenden Match werden. Da kann ich selbst über die Präsentation hinwegsehen. Die ist zwar sehr gut gelungen, kann aber nicht ganz mit Segas fernsehreifer *NFL 2K*-Serie mithalten.

TEST

MADDEN NFL 2005

Genre:	Football
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	Zw. 3 und 525+
Sprache:	Englisch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Surround

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne**
Termin **16. September**	Preis **Ca. € 60,-**

- Verbessertes Defense-Gameplay
- Erweiterter Franchise-Modus
- Astreine Atmosphäre
- Verbesserte Spielermodelle

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Dank Button-Armut wirkt das Pad etwas überladen. Nach kurzer Zeit hat man aber die volle Kontrolle."

STEUERUNG **89%**

MULTIPLAYER

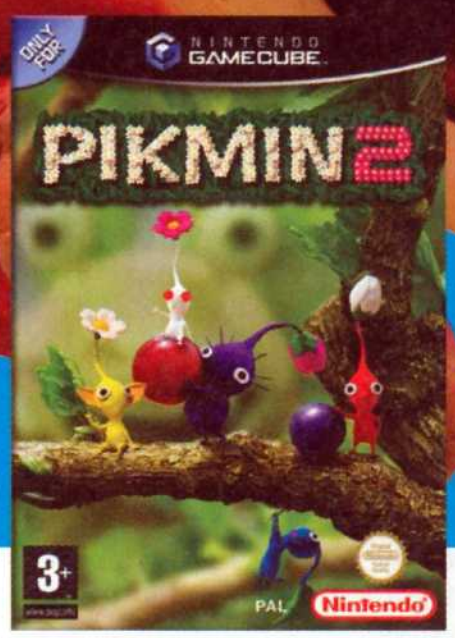
GRAFIK	SOUND		EINZEL
85%	89%	**91%**	91%

„Kleine Verbesserungen und mehr Umfang machen den Titel zur **ultimativen Referenz**."

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

Angriff der Prämien-Hits

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön unter **drei genialen Prämien** wählen.



Pikmin 2 (GC)
„Eines der besten und innovativsten Strategiespiele für den GameCube", urteilte die N-ZONE über das erste *Pikmin*-Spiel. Jetzt erscheint Teil 2. Kontrolliert mehr Pikmin wie im Vorgänger und helft Raumfahrer Olimar und Louie, ihr Raumschiff wiederzuerlangen. Kämpft gegen die abgedrehtesten Monster und vergnügt euch im brandneuen Zweispieler-Modus. Release: 09.10.2004.
Prämien-Nr.: 002538

Pokémon Feuerrot/Blattgrün (GBA)
Die Pokémon sind zurück! Dank mitgeliefertem Wireless-Adapter könnt ihr mit bis zu 40 Pokémon-Fans kabellos Pokémon tauschen. Auch das Versenden kurzer Chat-Nachrichten ist möglich. Die neuen Editionen sind mit *Pokémon Rubin & Saphir* sowie *Pokémon Colosseum* kompatibel.
Release: 01.10.2004.
Prämien-Nr.:
Pokémon Feuerrot (GBA): 002567
Pokémon Blattgrün (GBA): 002568

Donkey Konga (GC)
Nintendos abgedrehten Musikspaß gibt es jetzt bei uns als Aboprämie. Trommelt und klatscht euch durch mehr als 30 aktuelle Hits und alte Klassiker. Die mitgelieferte Bongo inklusive eingebautem Mikrofon sorgt für ein auf dem GameCube nie gekanntes Spielvergnügen. Besonders im Mehrspieler-Modus mit drei Freunden erreicht *Donkey Konga* ungekannte Spielspaßhöhen. Release: 15.10.2004.
Prämien-Nr.: 002566

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**

☒ JA, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 73,20/24 Monate (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 99,60/24 Monate)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):
Prämienlieferungen ausschließlich innerhalb Deutschlands, Österreich, Schweiz möglich

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | **Prämien-Nr.**

Prämienversand erfolgt per Post durch PLAYCOM.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN 24 09

Pokémon

Feuerrot & Blattgrün

Die Invasion der japanischen Immigranten nimmt kein Ende! Selbst Rot & Blau erstrahlen in neuem Glanz.

Bereits 1996 wurde Japan von einem unaufhaltsamen Fieber ergriffen. Die Einführung zweier innerhalb von sechs Jahren entwickelter Game-Boy-Spiele mit kurios aussehenden Geschöpfen hatte eine rasend schnell um sich greifende Pokémanie zur Folge. Ash Ketchum und seine – damals lediglich 150 – knuddeligen Schützlinge waren sogar so erfolgreich, dass Japans größte Fluggesellschaft mehrere ihrer Flugzeuge mit dem Namen Pikachu verzierte. 1999 war es dann endlich hierzulande so weit: Die *Pokémon*-Editionen *Rot & Blau* überschwemmten

FÜNDIG Wenn ihr durch hohes Gras schlappt, stoßt ihr auf umherstreifende Pokémon.

FISCHEN Angelt ihr an bestimmten Stellen, so zappelt schnell ein Pokémon am Haken.

auch den europäischen Markt. Seither wurden sage und schreibe weit über 25 Millionen *Pokémon*-Titel verkauft. Nebenbei gesagt: Nintendo erwirtschaftete bislang einen Handelsumsatz von schlappen 15 Milliarden US-Dollar. Das Geschäft mit Lizenz-Produkten und Pokémon-Sammelkarten ist in dieser Summe noch nicht einmal eingerechnet!

BESSER ALS DIE ORIGINALE?!

Sicher können es etliche von euch gar nicht mehr abwarten, endlich wieder auf Pokémon-Jagd zu gehen. Bis zum 1. Oktober müsst ihr euch allerdings schon noch gedulden, erst dann kommt mit *Pokémon Feuerrot & Blattgrün* wieder eine neue Invasion der japanischen Kampftierchen auf euch zu. Experten werden sich jetzt wahrscheinlich denken: „Neu?! Aber das sind doch lediglich Remakes der Game-Boy-Spiele *Pokémon Rot & Grün*, die in Deutschland als *Pokémon Rot & Blau* erschienen." Damit habt ihr auch vollkommen Recht! Allerdings hat Nintendo die beiden Fassungen (nicht nur) grafisch aufgepeppt. Deshalb könnt ihr euch auf das gleiche optische Niveau wie bei *Pokémon Rubin & Saphir* freuen. Die Farben sind erheblich kräftiger und ansprechender als in den mittlerweile ziemlich veralteten Game-Boy-Spielen. Beim Laufen auf weichem Untergrund wie beispielsweise Sand könnt ihr nun natürlich – ebenso wie bei *R&S* – wieder eure Fußstapfen erkennen und wenn ihr vor einem Gewässer Halt macht, erkennt ihr euer vom leichten Kräuseln der Wellen verzerrtes Spiegelbild.

NEUE INSELN, NEUES GLÜCK

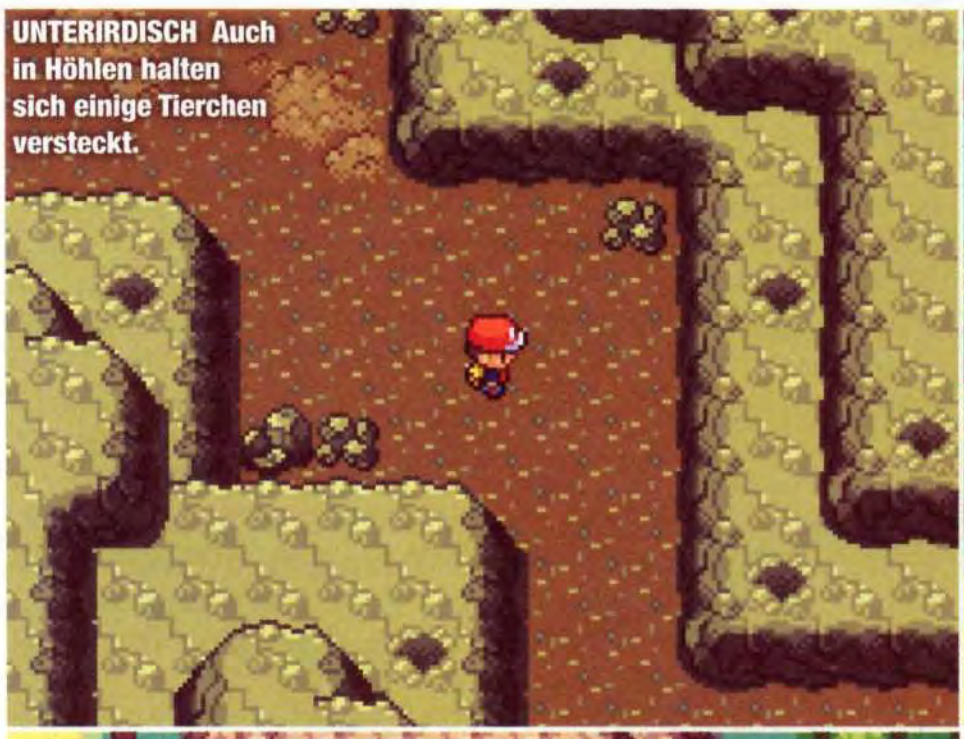
Ziel des Spiels ist es natürlich wieder, die weitläufigen Umgebungen nach allen 200 Pokémon-Arten zu durchforsten, sie zu fangen und durch Kämpfe zu trainieren, um letztendlich zu den Top 4 (den besten Pokémon-Trainern aller Zeiten) zu gehören. Der Pokédex ist dieses Mal erheblich übersichtlicher und informativer aufgebaut. Er verrät euch nicht nur, wie viele Pokémon ihr euch bereits geschnappt habt, sondern gibt auch in tabellarischer Form Auskunft über die unterschiedlichen Elementklassen und Attribute, die Fangorte, Name, Größe und Gewicht sowie die Attacken, die jedes einzelne Tierchen beherrscht. Wenn ihr bereits eine beachtli-

INFO GENIALES ZUSATZFEATURE

Wat is' dat denn?!

Zahllose Studien beweisen, dass man sich gewisse Fertigkeiten am leichtesten spielerisch aneignet.

Aus diesem Grund wollen wir an dieser Stelle Nintendo und der Entwicklerschmiede Game Freak ein dickes Lob aussprechen. Wer nämlich mit offenen Augen durch die weitläufigen Locations streift, wird im Laufe seines Abenteuers sogar auf einige Textboxen mit einem seltsamen Punktmuster stoßen. Dieses kuriose Muster ist nichts anderes als Brailleschrift (Blindenschrift). Um diese Textabschnitte lesen zu können, müsst ihr die genauen Punktanzahlen und -anordnungen für jeden Buchstaben des Alphabets kennen. Die EBU (European Blind Union) auf diese Weise zu unterstützen, halten wir für eine wirklich tolle Idee!



UNTERIRDISCH Auch in Höhlen halten sich einige Tierchen versteckt.

KEINE KNETE?! Dann durchforstet die Umgebung. An etlichen Stellen findet ihr Pokébälle.

JA, HOPPALA Da geht's ja rein.

GENRETYPISCH Die Kämpfe werden rundenbasierend ausgetragen.

INFO FILMTIPP

Pokémon Heroes – Der Film

Falls es euch allzu sehr in den Fingern kribbelt und ihr es gar nicht mehr aushalten könnt das neue Pokémon zu spielen, dann versüßt euch die Wartezeit doch mit einer DVD beziehungsweise einer VHS-Kassette.

Zur Story:
In *Pokémon Heroes* ruht alle Hoffnung auf den legendären Pokémon Latios und Latias, den Hütern von „Herztropfen", dem edelsten, aber gleichzeitig auch dem gefährlichsten aller Kristalle. Unglücklicherweise wollen sich zwei hinterlistige Diebinnen dieses wertvolle Schmuckstück unter den Nagel reißen. Sollte der Stein tatsächlich in ihre Hände fallen, wäre die Zerstörung der Wasserstadt Altomare unvermeidbar. Ob Ash, Pikachu und der Rest der Gang es schaffen, den beiden Langfingern einen Strich durch die Rechnung zu machen?!

Regie: Jim Malone, Kunihiko Yuyama
Laufzeit: 68 Minuten
USK: Ab 6 Jahren

Bonusmaterial:
- Exklusiver *Pokémon*-Kurzfilm „Camp Pikachu" (20 Min.)
- Interaktives Quiz „Die *Pokémon*-Helden"
- Venedig – Suche nach dem perfekten Drehort
- Die Helden aus *Pokémon Heroes*
- Die Entwicklung der Animation
- Trailershow
- Interaktive Menüs
- Szenenauswahl

euch aber erst mal sieben von insgesamt acht Trainer-Orden verdienen, viele Aufträge von Prof. Eich erledigen sowie zahlreichen rivalisierenden Trainern und Team Rocket ein Schnippchen schlagen. *Pokémon Feuerrot & Blattgrün* hat aber noch mehr zu bieten:

COOLE CHAT-SOFTWARE

Entwicklerschmiede Game Freak hat obendrein neue Multiplayer-Optionen integriert, die euch bestimmt gefallen werden. Hierfür liegt den beiden Editionen eigens ein kabelloser Adapter bei, durch den das nervige Kabelgewurschtel endlich ein Ende hat. Außerdem könnt ihr dank dieses Adapters mit sage und schreibe 40 *Pokémon*-Spielern interagieren. „Wie soll das denn gehen?", werdet ihr euch jetzt wahrscheinlich fragen. Ganz einfach: Durch die kabellose Verlinkung erhaltet ihr Zutritt zu einem speziellen, virtuellen Versammlungsraum. In diesem so genannten „Union-Room" können sich bis zu 40 Spieler treffen, um beispielsweise Pokémon zu tauschen. Die Chatfunktion ermöglicht es euch außerdem, mit insgesamt fünf *Pokémon*-Spielern Textnachrichten auszutauschen. Dadurch könnt ihr nicht nur bis zu vier Freunde zum Kampf herausfordern, sondern euch auch über mögliche Spielstrategien beraten. Selbstverständlich sind auch wieder eine Hand voll Minigames wie beispielsweise Seilhüpfen integriert. In einem anderen Minigame wiederum müsst ihr ein fliegendes Pokémon dazu bringen, sich so lange den Wanst voll zu schlagen, bis es vom Himmel

che Anzahl gefangen habt und auf der Suche nach einem bestimmten Pokémon seid, könnt ihr es nach dem Alphabet, nach Elementklasse, nach Gewicht oder nach Größe ausfindig machen.
Wer nun *Rot & Blau* bereits bis zum Abwinken gezockt hat, braucht dennoch keinerlei Bedenken zu haben, sämtliche Locations bereits zu kennen. Südlich von Kanto werdet ihr nämlich eine nagelneue Inselregion vorfinden, in der neue Städte, neue Leute, neue Abenteuer und etliche Pokémon, die auf dem Festland nicht zu finden sind, auf euch warten. Um dorthin zu gelangen, müsst ihr

plumpst. Die erstmals in *Pokémon Rubin & Saphir* integrierten 2-gegen-2-Kämpfe braucht ihr darüber hinaus übrigens auch nicht zu missen.

LINK EINMAL

Pokémon Feuerrot & Blattgrün ist erfreulicherweise sogar mit *Pokémon Colosseum* (GC) und *Pokémon Rubin & Saphir* (GBA) kompatibel. Fangt ihr in *Feuerrot & Blattgrün* also ein neues Pokémon, das ihr in *Colosseum* schon lange vermisst, so könnt ihr es problemlos in das GameCube-Spiel einspeisen und umgekehrt. Wenn ihr wirklich alle 200 integrierten Pokémon finden wollt, dann solltet ihr euch bei der Suche nicht nur auf das Durchstreifen von hohem Gras beschränken. Die frei umherstreifenden Knuddelviecher findet ihr nämlich nicht nur dort, sondern auch in Höhlen und sogar im Wasser. Ein kurzer Abstecher an den See, um eine Weile zu fischen, bringt schnell den gewünschten Erfolg und ratzfatz wird ein neuer Schützling an eurer Angel zappeln.

FÜR EINSTEIGER SUPER

Nur keine Panik, wenn ihr angesichts der zahlreichen Möglichkeiten mal den Überblick verliert. Durch einfaches Drücken der Schultertasten könnt ihr nämlich jederzeit von einer ausgeklügelten Hilfefunktion Gebrauch machen. Dank dieser Funktion findet ihr selbst nach einer längeren Spielpause wieder einen raschen Einstieg ins Spielgeschehen. Wie ihr seht, sind *Feuerrot & Blattgrün* im Prinzip zwar wirklich nur ordentlich aufgemöbelte Remakes, aber selbst alte Hasen werden mit den Modulen noch die eine oder andere Überraschung erleben. Zu viel solltet ihr euch allerdings nicht erhoffen. Denn die Neuauflagen haben leider auch ein paar Schattenseiten, die wir in unserem Detail-Check etwas genauer durchleuchten. Wer noch mehr über die knuffigen, japanischen Immigranten erfahren möchte, kann sich übrigens auf www.pokemon.nintendo.de schlau machen. Hier findet ihr allerlei Wissenswertes sowie etliche Tipps und Tricks für den Umgang mit euren virtuellen Freunden.

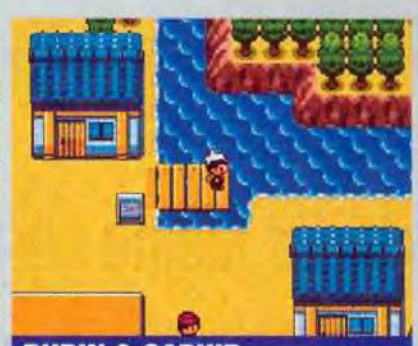
KERSTIN SPRINGER

DETAIL-CHECK POKÉMON FEUERROT & BLATTGRÜN

Schlechter als Rubin & Saphir?!

Da die beiden Editionen lediglich Remakes von mittlerweile ziemlich angestaubten Editionen sind, haben *Rubin & Saphir* selbstverständlich erheblich mehr Items, Beeren, Pokébälle, TM- und VM-Attacken zu bieten.

FEUERROT & BLATTGRÜN



RUBIN & SAPHIR

FEUERROT & BLATTGRÜN	RUBIN & SAPHIR
Spielfigur: Ihr habt die Wahl zwischen einem Jungen oder einem Mädchen.	**Spielfigur:** In *R&S* habt ihr ebenfalls die Wahl zwischen einem Jungen und einem Mädchen.
Erspielbare Orden: 8.	**Erspielbare Orden:** 8.
Heilende Items: Anstelle von 8 (wie in *R&S*) lediglich 5: Trank, Gegengift, Para-Heiler, Äther, Beleber.	**Heilende Items:** Trank, Supertrank, Sprudel, Gegengift, Aufwecker, Para-Heiler, Äther, Beleber.
Nützliche Items: Fluchtseil (damit könnt ihr Höhlen im Nu wieder verlassen), Schutz (sprüht ihr euch mit diesem Spray ein, dann halten sich schwache Pokémon von euch fern. Reichweite: ~100 Schritt), EP-Teiler (durch dieses Item erhält ein Pokémon selbst dann Erfahrungspunkte, wenn es am Kampf gar nicht teilgenommen hat).	**Nützliche Items:** Fluchtseil, Schutz und Topschutz (dieses Spray wirkt erheblich länger als der einfache Schutz), Seidenschal (stärkere Attacken für die Elementklasse Normal), Flinkklaue (erhöht die Wahrscheinlichkeit eines Erstangriffs), Kingstein (erhöht die Wahrscheinlichkeit, dass Gegner die Flucht ergreifen).
Basis-Items: Fahrrad (um schneller unterwegs zu sein), Beerentüte, Kampffahnder (damit könnt ihr rivalisierende Trainer ausfindig machen), Angel, Ruhmesdatei.	**Basis-Items:** Fahrrad, Angel, Profiangel, Münzkorb (mit diesem Behälter könnt ihr Münzen für die Spielhalle sammeln), Pokériegelbox (zur Aufbewahrung von Pokériegeln).
Beerenarten: Sinelbeere (trägt ein Pokémon diese Beere bei sich, stellt sich die KP im Nu wieder her), Pirsifbeere (mit ihr könnt ihr Vergiftungen sofort wieder heilen); weitere könnt ihr aus *R&S* einspeisen.	**Beerenarten:** Sinelbeere, Fragiabeere (sie heilt Verbrennungen), Wilbirbeere (damit befreit ihr euer Pokémon von Eis), Himmihbeere (diese Frucht benötigt ihr, wenn ihr Pokériegel herstellen möchtet).
Pokébälle: Pokéball (zum Fangen von wilden Artgenossen), Superball (effektiver als ein Pokéball), Hyperball (noch effektiver als Superball).	**Pokébälle:** Pokéball, Superball, Hyperball, Meisterball (damit fangt ihr jedes Tierchen), Netzball (f. Elementkl. Wasser bzw. Käfer), Wiederball.
Power-ups: Sonderbonbon (erhöht den Level eines Pokémon um eine Stufe), Protein (verstärkt den Angriff eines Pokémon).	**Power-ups:** Sonderbonbon, Protein, KP-Plus (erhöht KP), Angriff-Plus (erhöht die Stärke einer Attacke im aktuellen Kampf).
Wichtigste TM-Attacken: Schaufler (erleichtert die Flucht aus Höhlen oder Ähnlichem).	**Wichtigste TM-Attacken:** Schaufler, Geheimpower (Bäume erklettern/ Schlupflöcher vergrößern).
Wichtigste VM-Attacken: Zerschneider (entfernt Sträucher), Fliegen (schnelles Städtereisen), Surfer (um Gewässer zu überqueren), Stärke (Felsbrocken wegschieben), Blitz (finstere Höhlen erleuchten), Zertrümmerer (für Felsen), Kaskade (Wasserfälle hinaufklettern).	**Wichtigste VM-Attacken:** Zerschneider, Fliegen, Surfer, Stärke, Blitz, Zertrümmerer, Kaskade, Taucher (er ermöglicht euch, an speziellen Stellen in Gewässern auf- und abzutauchen, außerdem könnt ihr euch damit problemlos unter Wasser bewegen).

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

GESAMTWERTUNG ★★★★★

MEIN FAZIT SEHR GUT

Kerstin Springer ist schon wieder infiziert.

Alle dem *Pokémon*-Fieber verfallenen Zocker, die sämtlichen Pokémon hinterherjagen, sollten unbedingt zugreifen. Wer jedoch von der Sammelorgie langsam genug hat, sollte sich den Kauf überlegen. Der kabellose Adapter, das neue Chat-Feature und die gut umgesetzten Mehrspieler-Optionen sind zwar cool, aber dazu muss man erst mal genügend Freunde zur Hand haben, die einen GBA und das dazugehörige Modul besitzen. Ansonsten kann man die neuen Spielvarianten gar nicht richtig auskosten. Meiner Meinung nach ähneln die Module viel zu sehr *Rubin & Saphir*. Richtige Fans werden sich daran aber sicher nicht stören und dem Sammelwahn garantiert erneut hemmungslos verfallen. Und wer bislang noch gar keine Erfahrung mit Satoshi Tajiris virtuellen Tierchen gesammelt hat, trifft mit diesem Modul eine gute Wahl!

TEST

FEUERROT & BLATTGRÜN

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler: **1-5 (5 Module)**	USK-Freigabe: **Ohne Beschr.**
Termin: **1. Oktober**	Preis: **Ca. € 45,-**

- ⊕ Über 200 Pokémon
- ⊕ Inklusive Wireless Adapter
- ⊕ Brandneuer Union-Room
- ⊖ Lediglich Remakes

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Absolut einsteigerfreundliche Menüführung, sogar noch einen Tick besser als in den Vorgängern."

STEUERUNG 86%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	75%	83%	83%

„Für Einsteiger perfekt geeignet, für Kenner nicht zwangsläufig interessant."

Mario Golf Advance Tour

Wie schlägt sich der Kleine gegen den Großen? Die GBA-Umsetzung des Golfspielhits im Test.

Bereits vier Jahre ist es her, dass Mario auch als Golfspieler die Herzen der Game-Boy-Spieler eroberte. Nun kehrt er wieder zurück und hat etwas Neues im Gepäck. Wo im Jahr 2000 in erster Linie die grandiose Spielbarkeit, das Fun-Golfen selbst und die über Jahre lieb gewonnenen Nintendo-Charaktere punkteten, ist nun ein innovativer Story-Modus beigepackt, der den aus anderen Sportspielen bekannten Karriere-Modus mit RPG-Elementen verknüpft. Da die kürzlich erschienene GameCube-Variante nicht auf ganzer Linie überzeugen konnte, warten ausgehungerte Fun-Golfer nun auf die GBA-Variante, die sich deutlich besser aus der Affäre zieht als die TV-Version.

WENIGER MARIO, MEHR STORY

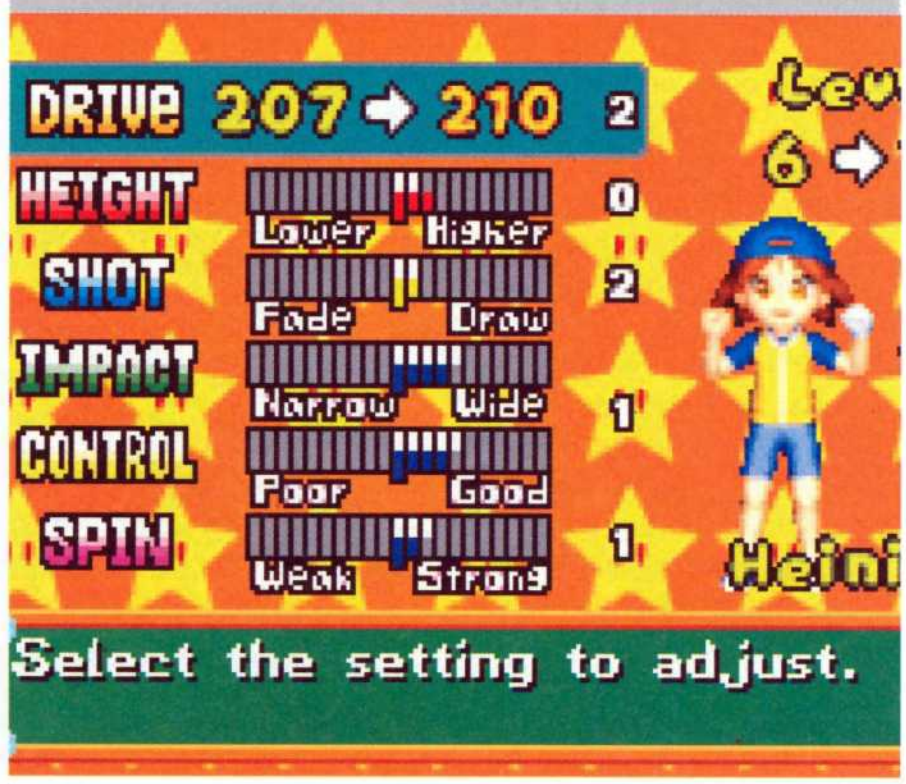
Obwohl – wie der Titel schon vermuten lässt – die bekannten Nintendo-Figuren mit an Bord sind, dreht sich der Story-Modus um zwei Kinder namens Neil und Ella, die Golf spielen lernen. Wer *Golden Sun* kennt, wird sich im Story-Modus so

INFO **CHARAKTER-AUSBAU**

Entwicklungshilfe

Gewonnene Herausforderungen, Mini-Games und Turniere lassen es in der Erfahrungspunkte-Kasse klingeln. Setzt diese Talentwährung ein, um fünf Golf-Techniken eurer Spielfiguren zu verbessern.

Drive: Für den Bumm-Bumm-Abschlag, um vom Tee weiterzukommen.
Height: Bei der Flughöhe ist die goldene Mitte erstrebenswert.
Shot: Bringt die Anzeige für einen sauberen, geraden Schlag in die Balkenmitte. Mit „Fade" und „Draw" verzieht ihr nach links und rechts.
Impact & Control: Je höher diese Werte, desto leichter fällt es euch, präzise den „Sweet Spot" zu treffen.
Spin: Je weiter rechts dieser Balken ist, desto stärker wirken sich Top- und Backspin-Manöver auf den rollenden Ball aus.



GOLFSPIEL? Dieses Mario Golf ist mit jeder Menge RPG-Elementen bestückt.

ÜBUNG MACHT DEN MEISTER
An der Driving-Range kann man genug trainieren.

fort heimisch fühlen – kein Wunder, schließlich zeichnet das Team hinter diesem Rollenspielhammer auch für die aktuellen *Mario Golf*-Teile verantwortlich. Wer nun allerdings einen ähnlichen Umfang wie bei den klassischen RPGs erwartet, sei gewarnt: Geübte Spieler sind nach wenigen Stunden durch den Story-Modus durch, der jede Menge Extras und Kurse freischaltet. Das ist aber nicht tragisch, schließlich hat eine Golfpartie auch so genug Reiz, vor allem wenn man gegen Mario und seine Gang antreten kann. Die eingängige, aber variantenreiche Steuerung und vor allem die hervorragende Spielbarkeit heben diesen Titel von einem Großteil aller anderen erhältlichen Sportspiele auf dem GBA ab. Hier ist (fast) alles machbar, was das Golfer-Herz begehrt, sogar Top- oder Backspins beherrscht man mit ein klein wenig Übung. Allerdings fällt das Putten etwas sehr einfach aus, Unebenheiten im Gelände haben nur wenig Einfluss auf den Lauf des Balles. Dennoch sind einige Kurse, der oftmals aggressive Wind und die Gegner immer wieder eine echte Herausforderung. Als kleines Goodie kann man durch Verbindung mit dem Mario-Golf für GameCube Charaktere transferieren und neue Charaktere freischalten. Der Mehrspieler-Modus ist ganz nett, unterscheidet sich aber im Spielwitz von einer Solo-Partie kaum. Alles in allem hat Camelot ein sehr gutes Spiel abgeliefert.

ALEXANDER FUNKE

DETAIL-CHECK MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Es grünt so grün ...

Wie schlägt sich Mario Golf Advance Tour gegen Mario Golf Toadstool Tour vom GameCube? Lest selbst.

MARIO GOLF ADVANCE TOUR

GAMEPLAY ★★★★½

Spiel-Modi: Karriere machen und Charaktere ausbauen im Story-Modus. Dazu Minigames und 7 Spielvarianten.

Charaktere: Nur 4 Mario-Charaktere sind von Anfang an zugänglich, den Story-Modus bestreiten Neil und Ella.

Kurse: 4 Golfplätze mit 18 Löchern in zwei Varianten (ernsthaft/fantastisch) vor. Witziger „Mushroom"-Bonuskurs und Nebenplätze freischaltbar.

Steuerung: Abstrakte „Im richtigen Moment den Button drücken"-Technik

TECHNIK ★★★½

Grafikstil: Im Rahmen der Hardware-Fähigkeiten gute Technik mit dezentem 3D-Effekt. Recht sachliche, betont übersichtliche Präsentation.

Sound: Annehmbare Musik, die abschaltbar ist. Spartanische Effekte, nette und kurze Sprach-Samples. Leider kein Reporter-Kommentar.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR

GAMEPLAY ★★★★

Spiel-Modi: 6 Spielvarianten, aber keine Story/Karriere. Mehrspieler-Gegolfe macht mehr Laune.

Charaktere: Unter den 16 Golfern findet man die komplette Charakter-Prominenz der Mario-Spiele.

Kurse: 6 Golfplätze mit je 18 Löchern. Die ersten Kurse sind konventionell, erst später gibt es abgedrehte Elemente wie Tunnelröhren und Ballfresser.

Steuerung: Dasselbe Kontrollschema wird auch auf dem GC verwendet.

TECHNIK ★★★½

Grafikstil: Komplett in 3D, knuffig, klar, knallbunt – für manchen wahrscheinlich fast schon ein wenig zu süß. Lebhafte Animationen der Spielfiguren.

Sound: Witzige Mario-Melodien, solide Soundeffekte und teilweise gelungene Sprachausgabe. Leider kein Reporter-Kommentar.

GESAMTWERTUNG ★★★★

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Udo Crnjak
will mit Koopa einlochen.

Ganz eindeutig liegt uns hier die bessere Golfvariante mit dem italienischen Klempner vor als noch im Juni mit der GameCube-Fassung. Die Rollenspielelemente erweisen sich als echter Motivationsbringer, die Golfpartien spielen sich locker-leicht und die teils sehr witzigen Kurse lassen keinen Zweifel am Hitcharakter des Moduls aufkommen. Trotzdem gibt es Grund zu leiser Kritik: Stattliche vier Jahre nach der Game-Boy-Color-Fassung haben es Nintendo und Camelot nicht geschafft, dem Spiel weitere innovative Ideen zu spendieren. Für Kenner wirkt das alles nicht mehr wirklich frisch, vom Story-Modus mal abgesehen. Trotz allem müssen Neulinge ohne Rasenallergie zugreifen. Leute, die die Game-Boy-Color-Fassung im Schrank haben, müssen selbst entscheiden, was ihnen der Story-Modus wert ist. Bei Mario Golf Advance Tour handelt es sich ganz klar um einen der besten Game-Boy-Advance-Titel der letzten Monate. Nicht nur für Golf-Fans geeignet.

TEST

MARIO GOLF

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Camelot
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **17. September**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Präzise, unkomplizierte Steuerung
- ⊕ Motivierender Story-Modus
- \+ Ausgefeiltes Kurs-Design
- ⊖ Dem GBC-Vorgänger sehr ähnlich

CONTROLLER CHECK **STANDARD**

„Leichte Steuerung bei perfekter Kontrolle. So einfach kann Golfspielen sein."

STEUERUNG **90%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	72%	82%	**87%**

„Motivierendes Fun-Golf, das mehr spielerische Vielfalt bietet als der große GameCube-

Mega Man Battle Network 4 Blue Moon/Red Sun

WALK IN THE PARK Der Weg in den Einkaufspark ist mit Konversationen gepflastert.

INTERPRETATION So sehen die Weiten des Internets bei Mega

Fans erwarten ihn sehnlichst: **Mega Mans neuen Ausflug in die Rollenspielwelt.**

Capcoms fleißigster Charakter erhält einen neuen Auftrag als Rollenspielheld. Wie in den Vorgängern kämpft sich der tapfere Held wieder als Helferlein seines Freundes Lan durch den Cyberspace. Dabei tut er in erster Linie das, was die meisten genervten Windows-User auch gerne machen würden: Er vernichtet Viren von Angesicht zu Angesicht. Ab und zu kämpft er nebenbei gegen kriminelle Individuen. In der Außenwelt kümmert sich Lan um die Möglichkeit, sich in neue virtuelle Welten einzuklinken, in denen sich Mega Man aufleveln kann. Diese Arenen findet er in allen Geräten, die mit dem Netz verbunden sind. Das Internet bildet denn auch das Herzstück des Spiels, denn hier findet die Action statt, hier wird gekämpft und hier werden Items zum Aufrüsten von Mega Mans Fähigkeiten gesammelt. Nebenbei erledigen Lan und Mega Man in Zusammenarbeit ein paar Aufträge.

IM WESTEN NICHTS NEUES

Die eigentliche Story – ein Komet rast auf die Erde zu und muss aufgehalten werden – wird erst ganz am Ende mit dem eigentlichen Spielverlauf verknüpft. Man läuft also die meiste Zeit ohne eigentlichen Auftrag durch die Weltgeschichte, wodurch sich der Spielverlauf relativ zäh gestaltet. Wie in *Mega Man Battle Network 3* können auch hier die beiden Module Pokémon-ähnlich miteinander verlinkt werden, um andere Items und Gegner in das eigene Spiel zu holen. Spielerisch und technisch unterscheiden sich Vorgänger und Nachfolger nicht, was nach mehr als zwei Jahren seit Teil 3 nicht gerade positiv auffällt. Zwar sind beide Teile, wie schon die Vorgänger, handwerklich ordentlich gemacht, sie vermögen aber nur schwer zu fesseln und dürften lediglich Fans der Vorgänger in eine sehnsüchtige Erwartungshaltung versetzen. Wie mag das GC-Abenteuer werden?

ALEXANDER FUNKE

NIX NEUES Nein, das ist kein Bild aus dem Vorgänger!

KARTENSPIELE Die Orte der Oberwelt sind per U-Bahn erreichbar.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga hält sich lieber an Golden Sun.

Obwohl das Spiel durchaus ansprechend gestaltet ist, konnte es mich von Anfang an nicht fesseln. Zu viel Text und zu wenig Handlung motivieren mich nicht gerade dazu, nach der blauen Version noch einmal die rote zu spielen. Selbst beinharte Fans sollten überlegen, ob sich die Anschaffung für sie lohnt, denn große Änderungen sucht man leider vergebens. Gerade nach zwei Jahren seit Teil 3 wäre die ein oder andere Verbesserung im Gameplay und auch an der Technik drin gewesen. Schade drum. Da halte ich mich lieber an Titel wie *Golden Sun* oder freue mich auf *Final Fantasy I + II Advance*.

TEST

MEGA MAN BATTLE ...

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom
Speichern:	Batterie
Sprache:	Englisch

Internet: **www.capcom-europe.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **September**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Kindgerecht
- ⊕ Handwerklich ganz ordentlich
- ⊖ Kaum Neues
- ⊖ Story schlecht eingebunden

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Das Steuerungskonzept ist ohne Besonderheiten. Probleme gibt es aber auch nicht."

STEUERUNG 80%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
62%	59%	-%	74%

„Für Fans der Vorgänger Pflicht, für alle anderen wohl eher gewöhnungsbedürftig."

Catwoman

Trotz ihres Misserfolges an den Kinokassen fährt die **Katzenfrau auch auf dem GBA** die Krallen aus.

Der nicht besonders gut gelungene Film hatte es trotz des Topstars Halle Berry beim Publikum schwer. Lohnt es sich nun wenigstens, seine sauer verdienten Kröten in das GBA-Spiel zu investieren? Die Story wurde im Großen und Ganzen bereits vom Film vorgegeben: Patience Philips arbeitet für einen Kosmetikkonzern, der ein revolutionäres Produkt entwickelt. Die junge Frau stößt bei ihrer Arbeit auf ein dunkles Geheimnis, was sie das Leben kostet. Nachdem sie von einer mystischen Katze wiedererweckt wird, beginnt ihr neues Leben als Catwoman, die sich auf die Suche nach ihren Feinden begibt …

Nach einem kurzen Einführungslevel hat man bereits einen guten Eindruck von dem Titel: Er präsentiert sich als Hüpfspiel mit Action-Einlagen aus der isometrischen Perspektive.

VIELE KRATZER ZERSTÖREN DEN LACK

Die meiste Zeit muss sich Catwoman über diverse Plattformen bis zum Ausgang des Abschnittes kämpfen, was sich dank der nicht optimal gewählten Perspektive als nicht gerade leichtes Unterfangen herausstellt: Allzu oft springt man orientierungslos durch die Gegend, bis man die Plattform endlich erreicht. Bei den Kämpfen, für die sich diese Perspektive besser eignet, ärgert der Umstand, dass der B-Knopf sowohl zum Schlagen als auch zum Peitschen verwendet wird und man sich deshalb statt an den Gegnern oft an der Peitsche vergreift und so unnötige Treffer kassiert. Aus diesem Grund muss man unter Umständen denselben Abschnitt etliche Male von neuem beginnen – das erweist sich als sehr nervig, zumal die immer wieder laufenden Zwischensequenzen nicht abgebrochen werden können. Spannungslose und frustige Stealth-Einlagen, leidlich interessant designte Levels und das Fehlen jeglicher Überraschungen drücken den sowieso nicht allzu guten Gesamteindruck.

ALEXANDER FUNKE

MEIN FAZIT OK

Fabian Sluga
könnte Katzenallergie bekommen.

Nach den guten Umsetzungen von *Spider-Man 2* ärgert ein solcher Lizenztitel doppelt. Trotz der schwachen Filmvorlage hätte man daraus ein spannendes Actionspiel machen können. Herausgekommen ist ein gerade noch durchschnittlicher Titel, der wohl nur Katzennarren und Halle-Berry-Huldigern und Fetisch-Fans gefallen könnte. Besonders die Unzulänglichkeiten der Steuerung gepaart mit der unglücklichen Perspektive vernichten jeglichen Anflug von Spaß. Die wenigen Fans des Films können ein Anspiel wagen, alle anderen sparen sich besser die Zeit und das Geld.

TEST
CATWOMAN

Genre:	Action
Hersteller:	EA
Entwickler:	EA
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.eagames.com**	
Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 50,-**

- ⊕ Nette Grafik
- ⊖ Übersichtsprobleme
- ⊖ Keine Überraschungen
- ⊖ Frustige Stealth-Einlagen

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Wegen der durch die Perspektive bedingten Probleme ist leider keine frustfreie Steuerung möglich."

STEUERUNG **56%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
73%	67%	-%	**57%**

„Außer **beinharten Fans** hat die Lack-und-Leder-Frau niemandem etwas zu bieten."

MEUCHELMORD Bei dieser Stealth-Einlage kommt der fiese Angriff von hinten.

COMICARTIG Die Zwischensequenzen sind im passenden Comicstil gehalten.

NEUN LEBEN? Polizisten sind besonders gefährlich, da sie Gebrauch von ihren Schusswaffen machen.

KEINE HÖHENANGST Catwoman bewegt sich auch in luftigen Höhen sicher und geschmeidig.

IMPORT-NEWS

N-ZONE **JAPAN-AKTUELL**

Warren Harrod
berichtet.

DS kann ja heiter werden

Nur noch wenige Monate bis zum Japan-Release des Nintendo DS. Angesichts der gewaltigen Erwartungshaltung der Konsumenten wird ein traumhafter Start des Handhelds immer wahrscheinlicher. Nintendo nutzt Ankündigungen von Third-Party-Titeln und die Enthüllung des finalen DS-Designs als erste Werbemaßnahmen. Unter anderem wurde wieder eine Umfrage zum Design des DS gestartet. 46,2 Prozent aller Befragten halten das Äußere des Nintendo DS für cool. 30,2 Prozent finden das neue Handheld durchschnittlich und die restlichen 23,6 Prozent können den DS-Kurven gar nichts abgewinnen. Das begehrteste Spiel ist überraschenderweise kein Nintendo-Titel, sondern *Reverse Decision* von Capcom, gefolgt vom neuen *Super Mario Bros.*-Spiel von Nintendo auf Platz 2. *Animal Crossing DS* befindet sich auf Platz 3, *Secret of Mana* von Square Enix auf Platz 4 und *Final Fantasy Crystal Chronicles* auf Platz 5. Das macht deutlich, wie wichtig Rollenspiele für den Erfolg einer neuen Konsole sind – zumindest in Japan.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1 Paper Mario RPG
2 Real Powerful Pro-Baseball 11
3 Pikmin 2
4 Donkey Konga 2
5 Wario World

GAME BOY ADVANCE

1 Bokura No Taiyou 2
2 Naruto RPG
3 Full Metal Alchemist
4 DragonBall Z
5 Croke! 4

Quelle: Media Create, Internet: www.m-create.com

Der Herr der Ringe Das dritte Zeitalter

ROLLENSPIEL **Hobbit-Emblem-Fantasy?**

Herr der Ringe-Fans müssen angesichts einer Weihnachtszeit ohne neues Kino-Epos nicht unterm Mistelzweig flennen. Peter Jacksons Verfilmung der Fantasy-Bibel generiert in Spieleform weiterhin Kurzweil und fette Umsätze. Nach den Actionspielen der beiden letzten Jahre greift Electronic Arts diesmal tief ins Rollenspiel-Schatzkästlein, um *Das dritte Zeitalter* frisch aufzuarbeiten. Wir konnten kürzlich einen Blick auf beide Nintendo-relevanten Versionen werfen. Der GameCube bekommt quasi einen *Final Fantasy*-Verschnitt, bei dem ihr munter Partymitglieder wechselt, in Zufallskämpfe geratet und rundenweise Kommandos erteilt. Ihr päppelt eine Reihe von neuen Charakteren auf, gelegentlich geben auch waschechte Filmhelden ein Gastspiel. Electronic Arts verpflichtete die deutschen Synchronsprecher der Kinofilme für eine stimmige Sprachausgabe. Recht eigenständig und clever wirkt die GBA-Variante des Konzepts, die an Taktik-Rollenspiele wie *Fire Emblem* erinnert. Es geht also mehr darum, Einheiten auf dem Schlachtfeld in Position zu bringen, während die Kämpfe automatisch ablaufen. Der geplante Zwei-Spieler-Duell-Modus soll sowohl das traditionelle Link-Kabel als auch den neuen Wireless-Adapter unterstützen. **(hl)**

Hersteller: EA Sports
Internet: www.lotr.ea.com
Termin: November (USA)

N-ZONE **NEWSTICKER**

+++ PRIME BUNDLE-TIME Seit 15. August ist das „*Metroid Prime* Bonus Bundle" in den USA erhältlich. Für bescheidene 99 Dollar erhält man einen GameCube, *Metroid Prime* und eine spielbare Demo von *Metroid Prime 2: Echoes*. **+++ NINTENDO ROCKT** Nintendo betätigt sich erneut als Rockkonzert-Sponsor in den USA. Die neue „Nintendo Fusion Tour" beginnt am 18. September in Phoenix und gastiert insgesamt in 37 Städten. Konzertbesucher können sich an GameCube-Stationen von der Beschallung durch Bands wie Story of the Year oder My Chemical Romance erholen. **+++ FAMICOM MINI SPECIAL BOX** Alle Konsumenten, die bis zum 31. Oktober alle zehn Spiele

Kururin Squash

GESCHICKLICHKEIT **Stäbe-Schwingen auf dem GameCube!**

Der neueste Teil der beliebten *Kuru Kuru Kururin*-Reihe erscheint auf dem GameCube. Es gibt haufenweise neue Features. Zum Beispiel kann der Heririn (der rotierende Stab) nun Flammen ausstoßen, mit Boxhandschuhen Schläge verteilen oder einen Wirbelwind erzeugen. Dadurch muss der Spieler den Hindernissen nicht immer aus dem Weg gehen, sondern kann sie auch einfach wegbrennen, -schlagen oder -pusten. Allerdings haben es die Entwickler nicht bei diesen drei Varianten belassen, sondern dem Spiel noch mehr Heririns verpasst. Auf jedem Kurs können Münzen entlang des Wegs eingesammelt werden. Danach kann der Spieler dem neuen Shop einen Besuch abstatten und sich diverse Spezial-Gegenstände dafür kaufen. Welche Items genau zum Verkauf stehen, ist noch nicht endgültig bekannt, aber die Vermutung liegt nahe, dass unter anderem die neuen Heririns erworben werden können. Ebenfalls zum ersten Mal in einem *Kuru Kuru Kururin*-Spiel bekommt man es mit bitterbösen Boss-Charakteren zu tun. Am Ende jeder Stage muss man zu einer speziellen Boss-Stage-Arena gehen und es mit einem besonders harten Brocken aufnehmen. **(uc)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.co.jp
Termin: 10. Oktober (Japan)

Intellivision lebt

DIVERSE **Rückkehr in de Achtziger**

Während der GameCube langsam den Herbst seines Hardware-Daseins erreicht, wird er wiederholt zur Abspielstätte von Klassikern vergangener Epochen. Das Mattel Intellivision war in den frühen Achtzigerjahren der technisch überlegene Herausforderer des legendären Atari VCS. Mit „Intellivision lives" feiern rund 60 Spiele des Konsolen-Opas eine fröhliche Wiederauferstehung mit Original-Klotzgrafik und Trötsound. Für bescheidene 20 Dollar gibt es obendrein Hintergrundmaterial wie alte TV-Werbespots und Entwicklerinterviews. Wenn sich eure Nostalgiebedürfnisse dagegen auf Spielhallenautomaten konzentrieren, dann liegt ihr bei *Midway Arcade Treasures 2* richtig. Diese genauso günstige Altspielesammlung enthält 20 in Ehren ergraute Groschengräber, darunter so mancher Atari-Games-Klassiker wie *Hard Drivin'* oder *Gauntlet 2*. **(hl)**

Hersteller: Crave
Internet: www.intellivisionlives.com
Termin: November (USA)

der aktuellen Famicom-Mini-Serie kaufen und sich auf der Club-Nintendo-Webseite registrieren, erhalten ein spezielles Deluxe-Famicom-Mini-Gehäuse, um die Spiele stilvoll aufzubewahren. **+++** **SIMS-SPIELSACHEN** Atomic Toys produziert eine Reihe von Action-Figuren, die auf der *Sims*-Produktfamilie basieren. Den Anfang macht im November die Reihe Minipolis Urbz, welche sich Charakteren der GBA-Version von *The Urbz* widmet. **+++** **GBA SP POKÉMON EDITION** Das Pokémon Centre Online wird dieses Jahr einen speziellen, limitierten Rayquazza-GBA-SP veröffentlichen. Grund für die Aktion ist der neue Kinofilm und das Erscheinen von *Pokémon Emerald*. **+++**

N-ZONE **USA-AKTUELL**

Heinrich Lenhardt
berichtet.

Mehr davon

Der Monat Juli. Der Vorhof zur Videospiele-Hölle. Warmes Wetter. Schulferien in Nordamerika. Hineingeworfen in dieses aussichtslose Szenario: ein anspruchsvolles Rollenspiel von Namco ohne namhafte Filmlizenz. Bescheidene Werbeaktivitäten, überschaubare Startauflage. Und dann auch noch exklusiv für den GameCube, für den man nach Meinung einiger Leute außer Nintendo-Eigenproduktionen und Kiddie-Ware ohnehin nix verkaufen kann. Typischer Fall von „Denkste!": Mit guten Kritiken im Rücken setzte *Tales of Symphonia* rund 118.000 Einheiten in diesem Sommerloch-Monat ab. Und das, obwohl das Spiel schwer zu kriegen war – viele vorsichtige Händler hatten zunächst nur minimale Mengen geordert. Was glaubt ihr, was erst im Januar los sein wird, wenn das viel prominentere *Resident Evil 4* in den USA erscheint? Third-Party-Spiele können sich sehr wohl auf dem GameCube verkaufen, wenn es sich nicht gerade um Schrott oder lieblose Konvertierungskost handelt. Es muss nicht immer *Mario* sein, der Geschmackshorizont der Spieler wird gerne unterschätzt. Für große Trendwenden bei den langfristigen Entwicklungsprioritäten dürfte es aber zu spät sein. Die meisten Firmen stellen jetzt schon ihre Weichen für die Saison 2005/06, wenn die nächste Konsolengeneration erwartet wird. Nintendo wird hoffentlich nicht nur auf die Alleinstellungsmerkmale der eigenen Hardware vertrauen, sondern auch mehr Energien in das Werben um exklusive Third-Party-Spiele stecken.

N-ZONE **VERKAUFSCHARTS**

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Spider-Man: The Movie 2
2 Tales of Symphonia
3 Mega Man Anniversary Edition
4 Zelda: The Four Swords
5 Super Smash Bros. Melee

GAME BOY ADVANCE

1 Spider-Man: The Movie 2
2 Yu-Gi-Oh! Reshef of Destruction
3 Mario vs. Donkey Kong
4 NES Classic: Super Mario Bros.
5 DragonBall Z: Supersonic ...

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Virtua Fighter Cyber Generation	26. August

Erscheint demnächst:

Zoids Vs. III	30. September
Kururin Squash	10. Oktober
Mario Tennis GC	Oktober
Mario Party 6	November
Boboboubo Boubobo	Herbst
Killer 7	Winter
Biohazard 4	Winter
Fire Emblem	Winter
Super Robot War	Winter
Naruto	Winter
Homeland	Winter

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Super Mario Ball	26. August

Erscheint demnächst:

Pokémon Emerald	16. September
Advance Guardian Heroes	22. September
Fire Emblem	7. Oktober
Made in Wario 2	10. Oktober
Legend of Zelda: The Minish Cap	November
Burabura Donkey	November

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Amazing Island	24. August
Phantasy Star Episode I & II Plus	24. August
Pikmin 2	30. August
WWE: Day of Reckoning	30. August
Carmen Sandiego	31. August
Street Racing Syndicate	31. August
NASCAR Chase for the Cup	31. August
Digimon Rumble Arena 2	2. September
Fairly Odd Parents: Showdown	7. September
Terminator 3: Redemption	7. September

Erscheint demnächst:

Jimmy Neutron	13. September
Power Rangers: Dino Thunder	14. September
Bad Boys: Miami Takedown	14. September
TriggerMan	14. September
Zoids: Battle Legends	15. September
World Championship Pool 2004	19. September
Def Jam: Fight for NY	20. September
NHL 2005	20. September
Tiger Woods PGA Tour 2005	20. September
MegaMan X Command Mission	21. September
Second Sight	21. September
X-Men Legends	22. September
Donkey Konga	27. September
Shark Tale	27. September
NBA Live 2005	5. Oktober
Tony Hawk's Underground 2	5. Oktober
Midway Arcade Treasures 2	11. Oktober
Paper Mario 2	11. Oktober
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
FIFA 2005	12. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober
The Incredibles	25. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger 2	26. Oktober
SpongeBob: The Movie	27. Oktober

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Astro Boy	17. August
Kim Possible 2	18. August
Digimon Racing	24. August
Power Rangers: Dino Thunder	30. August
Rapala Pro Fishing	31. August
Barbie: The Princess and the Pauper	7. September
Finding Nemo: Continuing Adventure	7. September
Lilo & Stitch 2	7. September
MegaMan Anniversary Collection	7. September
Pokémon: Fire Red	7. September
Pokémon: Leaf Green	7. September

Erscheint demnächst:

Jimmy Neutron	13. September
Advance Guardian Heroes	14. September
DragonBall Z: Buu's Fury	14. September
Zoids: Legacy	15. September
F-Zero: GP Legend	20. September
Fairly Odd Parents: Showdown	20. September
Star Wars Trilogy	20. September
Backyard Basketball	22. September
Lizzie McGuire 2	22. September
Shaman King	27. September
Shark Tale	27. September
A Sound of Thunder	28. September
Bubble Bobble	28. September
Lego Knights Kingdom	4. Oktober
Mario Pinball	4. Oktober
Metal Slug Advance	4. Oktober
Hot Wheels Stunt Track	5. Oktober
That's so Raven	5. Oktober
Tony Hawk's Underground 2	5. Oktober
Tak 2: Staff of Dreams	11. Oktober
FIFA 2005	12. Oktober
Rugrats: All grown up	12. Oktober
WWE: Survivor Series	12. Oktober
Kirby & the Amazing Mirror	18. Oktober
MegaMan Zero 3	18. Oktober
Shrek 2: Part 2	18. Oktober
Boktai 2	19. Oktober
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	19. Oktober
Tron 2.0	19. Oktober
Ice Nine	25. Oktober
The Incredibles	25. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger 2	26. Oktober
Yu-Gi-Oh! Destiny Board	26. Oktober
SpongeBob: The Movie	27. Oktober

ERFAHRUNG Durch zahlreiche Kämpfe entwickelt sich der Roboter weiter.

Custom Robo

ROLLENSPIEL Robo-Werkstatt für unterwegs

Der letzte *Custom Robo*-Titel war ein reines Roboter-Gekloppe, bei dem man seinen blechernen Schützling mit allerlei Ausrüstungsgegenständen aufwerten und ständig verändern konnte. Die neueste Version von *Custom Robo* geht mehr in Richtung Roboter-Rollenspiel, in dem sich der Metall-Kamerad selbstständig weiterentwickelt. Zur Auswahl stehen drei Typen: N-Type (Normal – gut ausbalanciert), S-Type (Speed – schnell, aber schwach) und P-Type (Power – stark, aber sehr träge). Wichtig für das Erreichen der nächsten Entwicklungsstufe ist das Einsammeln von vielen unterschiedlichen Chips. Wie sich der Roboter letztendlich verändert, hängt von den verwendeten Chips ab. **(uc)**

Hersteller: Noise/Nintendo
Internet: www.noise.co.jp
Termin: Nicht bekannt

Zoids Vs. III

ACTION Rückkehr der Roboter

BLECHSCHADEN Während der Kämpfe ist Schaden vorprogrammiert.

Der neueste Teil der *Zoids Vs.*-Serie kommt mit einer Vielzahl an neuen Features daher. Die größte Neuerung ist wohl der neue Vierspieler-Modus. Neben dem allseits bekannten und beliebten Jeder-gegen-jeden-Match kann der Drang nach Team-Kämpfen in den Konstellationen 2-gegen-2 oder 3-gegen-1 nun endlich auch befriedigt werden. Eine weitere große Neuerung ist das Zoid Museum, in dem man alle unterschiedlichen Zoids, die im Spiel vorkommen, genauer unter die Lupe nehmen kann. Als kleinen, netten Gag kann man sogar alle Gliedmaßen der Roboter bewegen und ihnen somit eine ganz individuelle Pose verpassen. Die Liste der zusätzlichen Elemente macht auch vor dem Kampfsystem nicht Halt. So kommt der Spieler nun auch in den Genuss von Luftkämpfen. Reine Bodeneinheiten lassen sich durch das Ausrüsten von spezieller Hardware zu Himmelskämpfern transformieren. **(uc)**

Hersteller: TOMY
Internet: www.tomy.co.jp
Termin: 30. September (Japan)

Super Robot War

ROLLENSPIEL Populär und doch unbekannt

HINTERGRUND Die Story ist eindeutig von der Serie inspiriert.

Es gibt fast keine anderen Spiele, die so japanisch sind wie die der *Super Robot War*-Serie. Obwohl diese in Japan extrem populär ist, ist sie außerhalb Japans kaum bekannt. Grund dafür ist die zugrunde liegende, alte *Robot*-Animeserie. Obwohl die Serie bis jetzt auf jeder Plattform erschienen ist, bekommt der GameCube als Einziger den neuesten Teil spendiert. Somit können japanische Zocker zu Weihnachten einen ganz heißen Titel erwarten. *Super Robot War* ist ein Kampfsimulation-Rollenspiel, das natürlich alle Roboter der Animeserie bieten wird. In Traumkämpfen kann der Spieler Auseinandersetzungen mit Mechs simulieren, die in der Serie unter normalen Umständen nie gegeneinander gekämpft hätten. Natürlich werden nicht nur sämtliche Blecheimer dabei sein, sondern auch alle Synchronsprecher, bekannte Wortspielereien und Spezialattacken. **(uc)**

Hersteller: Banpresto
Internet: www.banpresto.co.jp
Termin: Winter (Japan)

HARDWARE

Brooklyn Booster XXL

LENKRAD **Eines für alle: das Lenkrad für GameCube, Xbox, PS2 und PC.**

Für sein neues Allround-Lenkrad hat sich Hersteller Vidis nicht nur beim Design des erfolgreichen Vorgängers Booster 9000 bedient, auch die Technik und die Pedale sind die gleichen – allerdings hat man dem neuen Booster XXL einen zusätzlichen Anschluss für die Xbox spendiert. Für den rennfahrenden GameCube-Spieler macht das natürlich keinen Unterschied, deshalb vergeben wir auch die Wertung, die bereits das Booster 9000 eingefahren hat: Sehr gut.

UNGÜNSTIG Die Pedale sind nicht für große Füße gebaut.

BLEIBT ALLES ANDERS

Nach wie vor ist der Lenkwiderstand ordentlich und Spiele wie *Mario Kart: Double Dash* und *Need for Speed: Underground* lassen sich erstklassig steuern. Da die Tasten für alle vier Systeme beschriftet sind, findet ihr euch sehr schnell damit zurecht. Über eine Programmiertaste könnt ihr auch die Lenkachse umprogrammieren, sodass das Lenkrad wirklich mit jedem Rennspiel funktioniert. In der Praxis mussten wir dazu zwar erst die beigelegte deutsche Anleitung studieren, danach klappte es aber sehr gut. Die Steuerung funktioniert sehr präzise und durch die rechts neben dem Lenkrad angebrachte Tiptronic-Schaltung kommt echtes Rennfahrer-Feeling auf. Die Pedaleinheit ist durch ein rund 1,5 Meter langes Kabel mit dem Lenkrad verbunden und unterscheidet sich nicht von der Vorgänger-Pedalerie. Beide Pedale sind gleich gefedert, das vorgelagerte Plastikpodest ist jedoch nicht für größeres Schuhwerk ausgelegt.

UNSER FAZIT:

Das Brooklyn Booster XXL ist ein sehr gutes Lenkrad, das auch in der Neuauflage ohne Rückstellkräfte auskommen muss. Wer sich bei einem Rennen nicht vom virtuellen Wackeln des Rennmotors ablenken lassen möchte und mehrere Konsolen besitzt, kann bedenkenlos zugreifen. **(bh)**

TEST

BROOKLYN BOOSTER XXL

Typ:	Lenkrad
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de
Preis:	ca. € 60,-
Preis-Leistung:	Gut

- ⊕ Gute Verarbeitung
- ⊕ Programmierbar
- ⊕ Für alle Systeme beschriftet
- ⊖ Keine Force-Feedback-Effekte

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

Madrics CubeShock

CONTROLLER Ein günstiger Controller

Zwei Meter misst das Kabel des Madrics CubeShock und ist damit nur rund zehn Zentimeter kürzer als beim Nintendo-Controller für den GameCube. Wesentlich interessanter ist aber der Preis: Madrics' CubeShock kostet 15 Euro – im Vergleich zu den 35 Euro, die Nintendo verlangt, ein absolutes Schnäppchen. Aber natürlich hat so ein günstiges Gerät auch seine Macken.

WENN DAS NICHT WÄRE ...

Die Verarbeitung der Tasten und der Ministicks ist okay und liegt qualitativ deutlich unterhalb des Originals – aber das fällt während des Spielens kaum auf, da die Form fast die gleiche ist. Sehr gewöhnungsbedürftig ist allerdings das Steuerkreuz, das viel zu hoch platziert wurde und deshalb einen recht wackeligen Eindruck macht. Letztendlich zählt aber der Gesamteindruck – und der ist nicht zuletzt auch aufgrund des niedrigen Preises ganz okay: Das Steuerkreuz-Defizit kann man verschmerzen. Für 15 Euro bekommt ihr einen akzeptablen Controller, der sogar über eine Dauerfeuer- und eine Verlangsamungsfunktion verfügt – die man allerdings fast nie braucht. **(bh)**

TEST

CUBESHOCK

Typ:	Controller
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	06222-935816
Internet:	www.madrics.com
Preis	Ca. € 15,-
Preis-Leistung	Sehr gut

- ⊕ Sehr niedriger Preis
- ⊕ Gummierte Mini-Joysticks
- ⊕ Turbo- und Slow-Funktion
- ⊖ Ungenaues Steuerkreuz

EINSCHÄTZUNG

OK

8 Controller zu gewinnen!

Um teilzunehmen, schickt ihr eine SMS mit dem Inhalt „nzone 1 Name Anschrift" an die 82 098 (z.B.: nzone 1 Stephan Meier Vogelstraße 5 50751 Köln). Viel Erfolg!

D: 82 098 *

*€ 0,49/SMS Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12

Oder ruft uns einfach an:
D: 0190 658 650 € 0,41/Min.
CH: 091 210 211 sfr 0,50/Min.

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 1
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Logic 3

Leser aus Österreich und der Schweiz können derzeit nicht per SMS teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Teilnahmeschluss ist der 6. Oktober 2004.

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
MicroCON	MadCatz	Ca. € 20,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Pad	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Powerboard-Keyboard	Bigben	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card 64 MB	Bigben	1.019 Blöcke	Ca. € 25,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: n-zone@computec.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluß zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „NZ LB deine Meinung dein Wohnort" (Beispiel: „NZ LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummern:

D: 82 098*

*0,49€/SMS, Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12/SMS

Links Stimme

Tag Fabian,
ich weiß noch, als ich vor zwei Jahren zum ersten Mal *Starfox Adventures* oder *Star Wars: Rouge Squadron II* gespielt habe, ich war begeistert von der Sprachausgabe! *Rayman 3*, *Beyond Good & Evil*, *Metal Gear Solid* oder *Splinter Cell* bieten ebenfalls exzellente Sprachausgaben. Warum sollen wir nicht auch bei anderen Spielen in den Genuss von gut gemachter Sprachausgabe kommen? Ich möchte jetzt mal auf Zelda ansprechen: Es stimmt wohl, dass jeder eine andere Stimme für Zelda im Kopf hat, doch ist das im Jahr 2004 noch zeitgemäß? Wir kennen Link als absoluten Helden, doch ihm fehlt einfach eine Stimme, die seinen Charakter mehr zum Ausdruck bringt! Man braucht auch schon viel Fantasie, um sich eine Stimme ausdenken zu können. Für das nächste *Zelda* sollte echt eine Sprachausgabe her!

EUER TREUER FAN MARVIN

Hi Fabian,
grundsätzlich finde ich Sprachausgaben immer cool (sofern sie nicht total mies sind), kann aber auch mit Text gut leben. Für *Zelda* würde ich mir aber auch eine Sprachausgabe wünschen. Dass man sich Links Stimme selber vorstellen kann, stimmt ja auch nicht mehr so recht: Durch Links Ausrufe beim Schwertschwung oder bei Sprüngen bekommt man schon eine sehr gute Vorstellung von seiner Stimme – und das ja auch schon seit *Ocarina of Time*! Andere Nintendo-Charaktere haben schließlich auch eine Stimme bekommen, obwohl sie dann auch nicht allzu viel sagen – zum Beispiel Mario in *Super Mario Sunshine* oder *Mario Kart: Double Dash!!*.

BIS DANN! TORBEN

Mich würde es sehr freuen, wenn Link eine Stimme bekäme. Am besten wäre natürlich für die PAL-Version eine deutsche Stimme. Noch schöner wäre es natürlich, wenn jeder im Spiel eine Stimme bekäme. Ich weiß ja nicht, wer in dem Game der Oberfiesling ist, aber wenn es wieder Ganondorf ist, dann wäre es sehr schön, wenn er eine lustige Stimme bekäme. Also eine Stimme, die einen zum Lachen bringt. Link sollte eine sehr männliche Stimme bekommen, so wie Tommy Morgenstern, der Son Goku spricht. Nintendo sollte überhaupt mehr Games rausbringen, die eine Sprachausgabe haben! Bei *Pokémon Colosseum* hätte dies sehr gut gepasst!

NICHT BEKANNT

Ich persönlich würde es begrüßen, wenn Link eine Stimme hätte, aber nicht irgendeine Stimme; sie sollte schon von einem beliebten und dazu passenden Synchronsprecher geliehen werden. Man kann ja nicht verlangen, das Link die Stimme von Nicolas Cage oder so jemanden hat. Ich würde mich da lieber im Anime-Umfeld umschauen, diese Stimmen passen einfach besser zu Link, zum Beispiel Inu Yasha (*Inu Yasha*) oder Ruffy (*One Piece*). Natürlich darf sie auch nicht zu kindisch sein. Und auch die Aussage, dass Spieler eigene Vorstellungen von Links Stimme haben, finde ich ein bisschen wenig für eine Begründung, warum Link keine Stimme hat. Denn dann könnte man eine Option ins Spiel einbauen, mit der man die Synchronstimme ein- und ausschalten kann.

EUER TREUER LESER CHRISOSTOMOS P.

Hallo erst mal,
wie bereits in der Kolumne erwähnt, trägt eine Sprachausgabe bei Games wirklich ihren Anteil zur Atmosphäre bei – es würde schon einen Unterschied ausmachen, wenn ich mir die Gespräche zwischen Fox McCloud und der EarthWalker-Königin hätte stumm durchlesen müssen. Zu Link: Ich gehe mal davon aus, dass *The Legend of Zelda* als ein Flaggschiff-Franchise von Nintendo auch nach der angekündigten Fortsetzung in 2005 nicht enden wird. Mit diesem Gedanken könnte man es doch eigentlich wagen, einmal eine Sprachausgabe einzubauen und dann die Reaktionen zu beobachten. Ich meine, vom Cel-Shading-Look war auch nicht jedermann erfreut.
Mit freundlichen Grüßen

TUGRUL G. (TUGS)

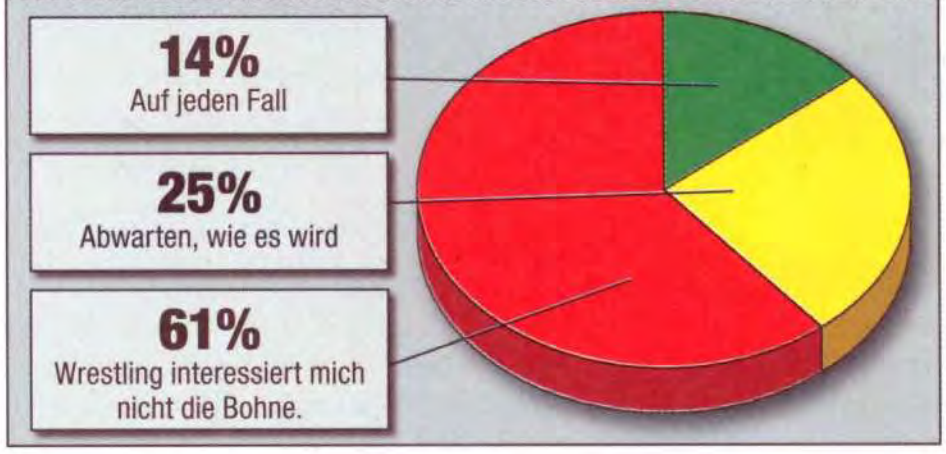
Servus Fabian,
zu dem Thema, ob Link eine Stimme braucht oder nicht, möchte ich sa-

OHNE WORTE Link wird wohl auch im nächsten Zelda sprachlos sein.

N-ZONE UMFRAGE AUF WWW.N-ZONE.DE

Eure Meinung!

Werdet ihr euch *WWE: Day of Reckoning* kaufen?



gen, dass er eigentlich schon eine Stimme hat. Man denke nur mal an die Laute, die er von sich gibt, wenn er kämpft, wenn er sein Schwert schwingt, wenn er getroffen wird oder wenn er Fallschaden erleidet. Aber ich bin trotzdem dafür, dass Link eine komplette Stimme kriegt. Es hat mich immer irgendwie gestört, dass Link nie etwas sagt. Ich wette, wenn Link eine Stimme kriegen würde, dann würde sich das neue *Zelda* noch besser verkaufen.

MFG LONER

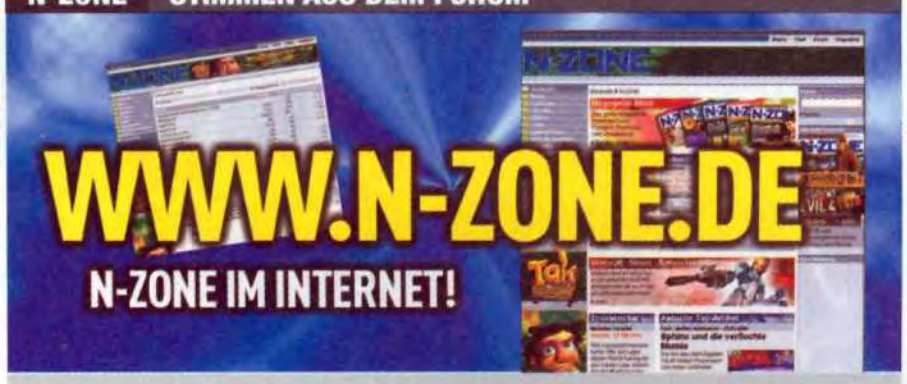
Also ich finde, man sollte dem neuesten *Zelda* zumindest eine Pseudo-Sprachausgabe verpassen (so wie in *Soul Calibur II*). In anderen Spielen kommt so was ja auch zum Einsatz (etwa das Gepiepse in *Golden Sun*). Das versteht zwar auch keiner, aber die Atmosphäre verbessert es allemal.

JOSHUA

Hallo Fabian,
Sinn und Zweck eines Videospiels ist es, dass sich der Spieler in die Rolle des Hauptdarstellers (z. B. Link) hineinversetzt, um ihm dadurch das Gefühl zu vermitteln, ein Teil des Spiels zu sein. Das ist vor allem in den *Zelda*-Spielen hervorragend gelungen. Das Schlimmste, was passieren kann, ist, dass Link anders reagiert, als es der Spieler sich wünscht. Hat der Spieler es gerade mit der Angst zu tun, weil er Ganondorf gegenübersteht, wäre es doch unangebracht, wenn ihm Link tausende Bedrohungen zuriefe, oder? In *Starfox Adventures* habe ich mich bis heute nicht an den doch so coolen, arroganten Fuchs gewöhnen können, der in jeder Situation einen mehr oder weniger angebrachten Spruch von sich gibt, und sei die Gefahr noch so groß. Aber eine Sache sollte Nintendo mal überdenken. Nur weil Link keine Stimme haben soll, heißt das noch lange nicht, dass ganz auf Sprache verzichtet werden muss! Es gibt schließlich noch andere Charaktere, die sich anstelle einer Textbox eine eigene Stimme verdient hätten. Wenn ich mir bei *Ocarina of Time* Ganondorf vorstelle mit der bedrohlichen Stimme eines Bösewichtes, die schallend durch den Raum der Schlacht zu hören ist. Oder der Maskenverkäufer, der wutentbrannt aufschreit, weil man nicht genügend Geld für die ausgeliehene Maske dabeihat ...

STIL In Wind Waker verzichtete Nintendo auf Sprachausgabe.

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM



Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über das neue *Zelda*

faboss — Wird das neue Zelda das "Legendäre" Spiel

Rang: ▲
Anmeldedatum: 25.04.04
Keine Autorenpunkte
Datum: 08.08.04 20:22

Hey ich wollt mal wissen wie ihr das seht.
Denkt ihr Zelda kann das erhoffte umstrittene topartige legendäre 100%Spiel werden???
Ich denke wenn man wind waker hernimmt und mit den informationen des neuen zeldas vergleicht.

Grafik:
Ich denke das neue wird eine etwas bessere grafik haben!

Sound:
Sicher so ein geheimnisvoller bedrückender und adrenalin produzierender sound wird es beim new zelda geben

Spielbarkeit:
Nintendotypisch wird es wahrscheinlich besser werden

Wind Waker hat bei der N-Zone ja satte 95%eingesackt (OoT damals 97%)
Ich speziell erwarte mir mindestens 97, 98, 99% und ich glaube es kann sogar 100Prozent bekommen.
Was denkt ihr darüber. Ich freu mich auf jede eurer antworten
Bye,
Faboss:-)

Dritter bei Fußballwetten zur Europameisterschaft 2004 von ISS2000 mit 96Pkt.
Glückwünsche an den Ersten nexpert 101Punkte (Boah über Hundert) und votaloco mit 97 Punkten (hat mich geschlagen um nur einen Punkt 😉)
Ebenfalls Glückwunsch an ISS2000 der das alles prima gemacht hat!!!

SSX-Tricker — AW: Wird das neue Zelda das "Legendäre" Spiel

Rang: ▲
Anmeldedatum: 24.05.03
Datum: 08.08.04 20:29

Ein Spiel kann in der Gesamtwertung meiner Meinung nach nur 100% erhalten, wenn die Grafik aussieht wie im echten Leben.
Aber zum Thema: Ich persönlich erwarte, nach dem sensationellen Video, dass Nintendo mit "Real Zelda" das beste Videospiel aller Zeiten hervorbringt. Ich erwarte ALLERMINDESTENS eine N-Zone Wertung von 95%.
Sind hohe Erwartungen, aber ich bin überzeugt, dass Nintendo sie bestenfalls noch übertreffen kann. Viel Glück!

geändert am 08.08.2004 um 20:30 Uhr von SSX-Tricker

Erfolg ist die Kunst, dem Sinnvollen das Rentable vorzuziehen.

MrDTD — AW: Wird das neue Zelda das "Legendäre" Spiel

Rang: ▲
Anmeldedatum: 29.01.03
Datum: 08.08.04 20:54

hundert prozent kinder... *g*
ichmein das thema hatten wir schonmal... ein spiel kann keine hundertprozentwertung bekommen... alleine schon deswegen, weil bei einem hundertprozentigen spiel alle faktoren perfekte... ich sag mal leistung erbringen müssen... und zu den wichtigen faktoren eines videospiels gehört auch der spielspass, beziehungsweise der wiederspielwert... naja... ich hab keine lust mehr zu schreiben... ein wiederspielwert kann einfach keine hundertprozent bekommen... wenn man das ganze dann mal mathematisch betrachtet auch nicht das gesamtprodukt... was rd ich hier eigentlich für einen müll ? entschuldigt mich... *g*

'MrDTD', dessen bedeutung ich nicht weiter zu erläutern vermag...

BlueRogueVyse — AW: Wird das neue Zelda das "Legendäre" Spiel

Rang: ▲
Anmeldedatum: 17.06.04
Datum: 08.08.04 21:05

ich erwarte eine Wertung von mindestens 98%, aber ich denke mal dass sowieso jeder das Spiel anders bewerten würde. Na ja, wäre schon ganz nett, einmal ein 100%-Spiel zocken zu können... aber den Spaß oder Wiederspielwert kann man nicht bewerten. Nur die Technik und Soundqualität, den Rest würde ich in den Text einbringen... na ja, meine Meinung...

TOLLER BEITRAG Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus. Oder holt euch Tipps zu Spielen.

Chat mit Capcom:

Auch diesen Monat können wir euch wieder einen Themenchat mit Capcom anbieten. Sammelt eure Fragen zu *Resident Evil 4*, *Killer 7*, *Viewtiful Joe 2*, den *MegaMan*-Spielen und weiteren Produkten und schaut doch einfach mal am Donnerstag, den 16. September, um 16 Uhr auf www.n-zone.de vorbei. Außerdem erhaltet ihr so einen direkten Blick hinter die Kulissen der Videospiel-Industrie. Das solltet ihr nicht verpassen.

Redaktions-Chat

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 16. September um 15:00 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

N-ZONE-Kritik

Hallo N-ZONE,
einiges an Kritik und Lob für euch von einem über 30-jährigen Ur-Gamer, seit über zehn Jahren selbst Journalist:
1. Ich verstehe ja, dass ihr Nintendo-Fans seid, aber in den letzten Monaten geht eure unsachliche Berichterstattung schlichtweg zu weit. Da kündigt ihr das Interview mit Bernd Fakesch mit Worten wie „Der Chef von Nintendo Deutschland packt aus“ an. Und was les ich da? PR-Blabla.
2. Fabian Sluga sollte seinen Selbstdarsteller-Trip woanders ausleben als in einem Fachmagazin. Habt ihr schon mal die Redaktionsfotos nebeneinander aufgestellt und sie euch angesehen? Sehr witzig! Aber: Die Kolumnen mit den Feedbacks etc. sind gut gelungen, zurzeit der einzige Nintendo-kritische Ansatz im Magazin.
3. Bei der Diskussion über die Snowboard-Spiele fehlt mir nun aber jedes Verständnis für euch. Ich besitze auch *SSX 3* und *1080° Avalanche* und bevorzuge den EA-Titel. Schon beim direkten Vergleich vor einigen Monaten konntet ihr eure Präferenz nicht verbergen (obwohl die meisten Leser *1080°* offensichtlich bevorzugen). Dass ihr nun in der letzten Ausgabe in einer Bildlegende als Fakt darstellt, dass *SSX* der bessere Titel ist, ist nichts anderes als schnoddriger und subjektiver Journalismus.
4. Insgesamt muss ich euch aber doch danke sagen für eure Berichterstattung. Zusammen mit zwei weiteren Magazinen seid ihr stets meine Entscheidungshilfe gewesen, welches Game ich kaufen werde. Die Hofberichterstattung der letzten Monate hat mich nun aber so abgetörnt, dass ich mein Abo kündigen werde.
5. Ich bin seit Ewigkeiten ein Nintendo-Fan, habe keine Konsole ausgelassen und glaube weiterhin an BigN. Ich schließe aber nicht aus, dass BigN aus dem Konsolenduell mit Sony und Microsoft rausfallen wird, da ich nicht glaube, dass sich marketingmäßig Entscheidendes in der nächsten Konsolengeneration ändern wird. Vielmehr müsste sich Nintendo überlegen, ob es sich nicht auf den Handheldsektor und auf Software konzentriert. *Mario*, *Metroid* und *Link* auf Xbox und PlayStation? Für mich durchaus realistisch.

M. BRAENDLI

N-ZONE Hallo Matthias, gerne gehen wir auf deine Kritik ein ;-)
1. Für uns hat das Interview mit Bernd Fakesch überhaupt nichts mit Hofberichterstattung zu tun. Die N-ZONE ist nach wie vor ein 100 Prozent unabhängiges Magazin. Die Fragen an Dr. Bernd Fakesch, dem General Manager von Nintendo Deutschland, waren kritisch – bei den Antworten kann sich jeder Leser seinen eigenen Teil denken.
2. Es gibt keinen Grund, persönlich zu werden. Aber: Schön, dass dir die Kolumnen gefallen. Dass die Kolumnen der einzige Nintendo-kritische Ansatz im Heft sind, stimmt nicht. Wir haben bereits oft genug in den Leserbriefen, Editorials, News oder Testberichten zu so manchem Fehler bei Nintendo Stellung bezogen. Und auch wenn es dem ein oder anderen nicht gefällt, Nintendo ist mit seiner Politik sehr erfolgreich und eines der gesündesten Unternehmen der Welt.

„Nintendo sollte sich nur noch auf Handhelds konzentrieren!“

3. Wir verstehen nicht so ganz, was du uns mitteilen möchtest. Dass *1080° Avalanche* aufgrund des sehr populären Nintendo-64-Vorgängers eine größere Fangemeinde als *SSX 3* haben würde, kommt nicht überraschend. Deiner und unserer Meinung nach ist *SSX 3* das klar bessere Spiel im Vergleich zu *1080° Avalanche* – das haben wir auch anhand einer Reihe von objektiven Kriterien wie Umfang, Technik, Leveldesign, Langzeitspielspaß festgemacht. Unsere Aufgabe ist es, Kaufempfehlungen auszusprechen. Das hat nichts mit subjektivem Journalismus zu tun.
4. Schade, dass du das so siehst, aber in Deutschland herrscht ja Meinungsfreiheit.
5. Wir finden es ein bisschen müßig, solche Diskussionen zu führen. Wie schon oft gesagt, hat Nintendo sicherlich eine Reihe von Fehlern gemacht – und leider reagiert der Konzern auf einige Trends behäbig wie ein afrikanischer Elefant. Aber wie bereits in Frage 2 gesagt: Nintendo ist mit seiner Politik sehr erfolgreich und hat momentan überhaupt keinen Grund, aus dem Hardware-Geschäft auszusteigen. Warum sollten sie also darüber nachdenken?

Nintendo DS

Hallo N-ZONE-Team,
ich habe nachgedacht, wofür man den zweiten Bildschirm des Nintendo DS benötigen kann. Bei *Mario Kart* sieht man auf dem ersten Bildschirm die Fahrer von vorne. Der zweite Bildschirm dient als Rückspiegel. Dadurch ist es möglich, hinterherfahrende Gegner mit einer Kugel oder einer Banane besser zu treffen. Bei einem Spiel wie *Rayman* könnte man auf dem zweiten Bildschirm den jetzigen Standpunkt von Rayman und das Ziel, wohin er muss, aus einer Vogelperspektive zeigen. Außerdem können mit bestimmten Zauberwörtern Türen geöffnet werden. Das muss nun nicht mehr per Knopfdruck erledigt werden, sondern kann bequem – dank der Spracherkennung des DS – auch gesagt werden. Der Touchscreen ist die dritte geniale Innovation von Nintendo. Nun endlich können Spiele wie zum Beispiel *Siedler 4* problemlos auf dem DS gespielt werden. Dabei sieht man auf dem einen Bildschirm die Rohstoffe und die Anzahl der Krieger und einzelnen Berufe, während auf dem anderen Bildschirm die Siedler wuseln. Nun braucht man nicht mehr per Tastenknopf die Siedler auszuwählen. Nein, jetzt kann man das alles mit dem Stift erledigen und direkt seine Truppen auf dem Screen auswählen.

THOMAS HUNZIKER

N-ZONE Vielen Dank für diese interessanten Ideen. Wir würden gerne auch von den anderen Lesern Ideen sammeln, wie man die zwei Bildschirme sowie die weiteren Features des DS in Spielen einsetzen könnte. Schreibt einfach an n-zone@computec.de.

Party-Fieber

Hi N-ZONE,
1. Wie sicher seid ihr, dass der GameCube vor der Xbox liegt?
2. Glaubt ihr, dass *Mario Party 6* noch dieses Jahr erscheint?
3. Warum erscheint *Mario Tennis* bei uns so spät?
4. Ich hoffe, der DS wird ein Erfolg.

GUITARPLAYER

N-ZONE CODEMASTERS PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Spider-Man 2* für den GC darf sich nun Tugrul Günes aus Oberbuchsiten freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Second Sight* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 23. September 2004. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort: Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

N-ZONE 1. Wir geben dir einfach mal einen kurzen Überblick über die verschiedenen Märkte. In Japan liegt der GameCube klar vor der Xbox, in den USA steht die Xbox dafür etwas besser da. In Europa variiert die verkaufte Stückzahl von Xbox bzw. GameCube je nach Land. Weltweit gesehen liegt der GameCube jedoch knapp vor der Xbox. Allerdings kann man auf jeden Fall sagen, dass die Hardware-Verkäufe sowohl von Xbox als auch von GameCube bei weitem nicht an die PlayStation 2 herankommen, die weltweit den Markt dominiert. Deshalb möchten Microsoft als auch Nintendo ihre neuen Konsolen zeitgleich mit der PlayStation 3 auf den Markt bringen. Da Sony die PlayStation 3 im Mai nächsten Jahres auf der E3 präsentieren möchte, zeichnet sich ab, dass die neuen Konsolen noch in der zweiten Jahreshälfte 2005 in Japan erscheinen werden. 2006 sollte es dann bei uns so weit sein.

2. Dass du noch keinen Screenshot zu *Mario Party 6* gesehen hast, dürfte daran liegen, dass Nintendo noch keinen Screenshot zu *Mario Party 6* veröffentlicht hat. Da Nintendo zudem noch ein starkes Line-up für die zweite Jahreshälfte unter anderem mit *Paper Mario 2*, *Tales of Symphonia* und *Metroid Prime 2: Echoes* hat, muss man abwarten, ob *Mario Party 6* wirklich noch dieses Jahr erscheint.

3. Nun, momentan steht ja noch kein genauer Termin für *Mario Tennis* für Europa fest. Allerdings mag es sein, dass Nintendo die Veröffentlichung des Titels noch etwas hinauszögert, wie man es schon bei *Mario Golf: Toadstool Tour* gemacht hat, um eventuell softwarearme Monate etwas aufzufüllen.

„Es ist eine Frechheit, dass Burnout 3 nicht für GameCube kommt!“

4. Es scheint in der Tat, dass Nintendo bei der Veröffentlichung des Nintendo DS so gut vorbereitet ist wie niemals zuvor. Für wohl keine andere Nintendo-Konsole entwickeln vom Start weg so viele Entwickler wie für den Nintendo DS. Man darf also gespannt sein.

Burnout 3

Hallo N-ZONE-Team,

wie wir ja alle wissen, hat EA das Entwicklerstudio Criterion Games aufgekauft. Und ehe man sichs versieht, da besitzt doch EA die Frechheit, *Burnout 3: Takedown* nicht für den Cube rauszubringen! Ich würde mich freuen, wenn ihr mich darüber aufklären könnt.

EUER NINTENDO-FAN T.H.

N-ZONE Die offizielle Aussage der Entwickler ist, dass man *Burnout 3* von Anfang an auf Online-Gaming ausgelegt habe und eine Umsetzung auf den GameCube aufgrund der schwachen Online-Infrastruktur der Nintendo-Konsole einfach nicht möglich war. Insofern sollte man nicht Electronic Arts die Schuld dafür geben, dass *Burnout 3* nicht auf dem GameCube erscheint. Denn als EA den Vertrieb von *Burnout 3* übernommen hat, war diese Entscheidung schon lange von den Entwicklern gefallen. Da Electronic Arts aber von Haus aus auf eine Multiplattform-Strategie setzt, ist die Wahrscheinlichkeit, dass zukünftige *Burnout*-Titel auf einer Nintendo-Konsole erscheinen, durch den Aufkauf Criterions gestiegen.

SMS-Fragen

Hi! Ich hoffe mal, dass es ein Druckfehler ist, dass *The Legend of Zelda* erst Ende 2005 in Europa erscheint.

FLORIAN LEIBOLD, ESSEN

N-ZONE Nein, dies ist kein Druckfehler. Nintendo zeigte auf der E3 im Mai einen Trailer aus einer frühen Version des neuen *Zelda*-Spiels für den GameCube. Dort gab man auch bekannt, dass man auf der E3 2005 eine spielbare Version zeigen möchte und den Titel einige Monate später veröffentlichen wird. Momentan ist davon auszugehen, dass *The Legend of Zelda* der große Weihnachtstitel von Nintendo im Jahre 2005 sein wird.

Ist es richtig, dass Microsoft Nintendo übernehmen will?

SIMON, HEBERTSHAUSEN

N-ZONE Microsoft wollte Nintendo tatsächlich einmal aufkaufen. Schon vor der Veröffentlichung von Xbox und GameCube gab es diesbezüglich einige Gespräche, die dann aber schnell im Sand verliefen. Nintendo wollte nicht verkaufen. Dass Microsoft nach wie vor ein Interesse an Nintendo hat, ließ Microsoft-Mitbegründer Bill Gates erst vor einigen Wochen in einem Interview mit dem Finanz-Magazin *Wirtschaftswoche* durchblicken. Dort sagte Gates, dass er sofort darüber nachdenken würde, Nintendo aufzukaufen, wenn Hiroshi Yamauchi, der ehemalige Präsident und Mehrheitsaktionär von Nintendo, ihn anrufen würde. Ihr braucht allerdings keine Sorge zu haben. Nintendo dementierte sofort jegliche Gerüchte und vermeldete, dass man nicht zum Verkauf stehe. Das wäre natürlich auch sehr schade.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

In der PLAYZONE 10/04 findet ihr spannende Vorschau-Berichte zu *Final Fantasy XII*, *Prince of Persia 2*, *Star Wars Battlefront*, *Brothers in Arms* oder auch *Call of Duty: Finest Hour*. Im Testteil stehen die lang erwarteten Titel *Burnout 3*, *Second Sight*, *Psi-Ops* oder *Colin McRae Rally 2005* auf dem Prüfstand. Im Komplettlösungsteil findet ihr *Psi-Ops* und *Spider-Man 2*. Inklusive DVD mit Spielszenen und Sonderbeilage zu *Final Fantasy XII*. Jetzt im Handel.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

In der brandneuen XBOX-ZONE 11/04 erfahrt ihr alles zu *Mortal Kombat: Deception*, *Prince of Persia 2*, *Leisure Suit Larry: MCL* oder *Snowblind*. Im Testteil erwarten euch *Star Wars Battlefront*, *Colin McRae Rally 2005*, *Juiced* oder *Headhunter: Redemption*. Wer Hilfe bei *Psi-Ops* und *Sudeki* braucht, dürfte sich über die Komplettlösungen freuen. Inklusive DVD. mit Spielszenen der aktuellen Xbox-Highlights. Jetzt im Handel!

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Spider-Man 2

Der sympathische Spinner zeigt der Gangsterwelt auf dem GameCube, wer die Fäden zieht.

Marvel zählt zu den erfolgreichsten Comic-Herstellern der Welt und hat bereits einige seiner Helden auf die Kinoleinwand und auf diverse Konsolen gebracht. Mit *Spider-Man 2* konnte man dieses Jahr einen sehr unterhaltsamen Blockbuster im Kino genießen. Das dazugehörige Spiel stand der Qualität der Zelluloid-Vorlage in nichts nach. Viele Leute sind durch die Filme das erste Mal überhaupt auf den Netzschwinger aufmerksam geworden. Aus diesem Grund hat uns interessiert, woher ihr überhaupt Peter Parker alias Spider-Man kennt. 23,9 Prozent aller Leser kennen den Superhelden tatsächlich erst seit den beiden Kinofilmen. 68,8 Prozent hingegen haben schon in der Vergangenheit die Comics verschlungen und wissen also schon seit längerem über Spidey Bescheid. 7,3 Prozent sind durch diverse Auftritte in Computer- und Videospielen auf den sympathischen New Yorker aufmerksam geworden. In dem GameCube-Titel *Spider-Man 2* hat der Spieler die totale Freiheit und kann Missionen erledigen, wann immer ihm der Sinn danach steht. Deshalb wollten wir, dass ihr diese Missionen bewertet. Die gebotene Abwechslung war für 22,5 Prozent aller Befragten das Herausragendste an den Missionen. 26,2 Prozent sind der Meinung, dass die Nebenaufträge das ganze Spielgeschehen erst so richtig perfekt machen. Ein verhaltenes „ganz gut" hatte jedoch die Mehrheit mit 31,3 Prozent auf Lager. Und sogar 20 Prozent konnten sich überhaupt nicht von der Faszination der Missionen einfangen lassen. Trotz allem ist der zweite GameCube-Auftritt von Spider-Man eindeutig besser ausgefallen. Das haben nicht nur weltweite Tests gezeigt – unter anderem unser Test in Ausgabe 09/04 –, sondern auch das Ergebnis der nächsten Umfrage. Mit überwältigenden 91,1 Prozent aller Befragten war die absolute Mehrheit der Meinung, dass das Spiel *Spider-Man 2* besser ist als das Erstlingswerk, welches 8,9 Prozent aller Befragten immer noch besser als die diesjährige Filmumsetzung finden.

N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

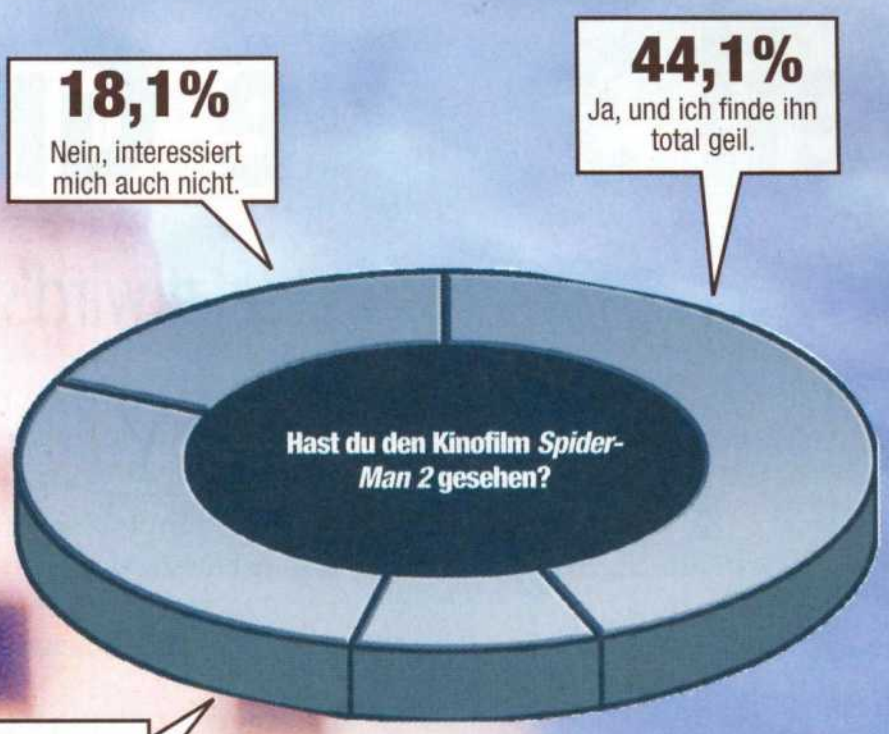
Wario Ware, Inc. Mega Party Game$

Minispiele, aber Riesenspaß

Nachdem der GBA seine Kollektion an Geschicklichkeitstests abbekommen hat, wird der GameCube auch endlich bedient.

Wie findest du die Schwing-Physik bei Spider-Man 2?

Ein großer Kritikpunkt beim Vorgänger war, dass sich Spidey scheinbar mit seinem Netz am Himmel entlangschwingt und nicht an Häuserfassaden oder Ähnlichem. Das haben die Entwickler im Nachfolger eindeutig verbessert und Spider-Man macht sein Netz beim Schwingen nun wirklich an Häusern fest. 57,6 Prozent halten diese Veränderung vor allen anderen für sehr gut. 30,6 Prozent finden, dass die Entwickler dieses Feature auch ruhig schon im ersten Teil hätten einbringen können. Verschwindend geringe 4,7 Prozent sind immer noch der Meinung, dass die Schwing-Physik besser umzusetzen geht, und 7,1 Prozent halten Spider-Mans Fortbewegungsart für total daneben.

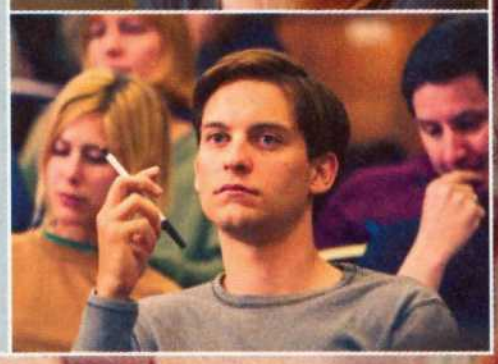


Wie gefällt dir das Kampfsystem bei Spider-Man 2?

Im Bereich der Action-Spiele müssen die Entwickler mittlerweile einiges bieten können, um den Spieler bei der Stange zu halten. Auch im neuen Spidey-Abenteuer auf dem GameCube steht Prügeln im Vordergrund, wodurch ein ausgewogenes Kampfsystem sehr wichtig ist. 20,5 Prozent der Leser sind davon hin und weg und finden es einfach super. 41 Prozent kommen sehr gut damit zurecht und haben stets die volle Kontrolle. 24,4 Prozent denken, dass es durchaus noch besser geht, und 14,1 Prozent erachten das Kampfsystem als vollkommen misslungen.

Wie gefallen dir die Originalstimmen der Schauspieler in Spider-Man 2?

Gelungene Synchronstimmen steuern in einem Spiel sehr viel zur Atmosphäre bei. Dabei gab es bis zum heutigen Tage ganz besonders gute und miserable Beispiele zu beobachten. Im Fall von *Spider-Man 2* finden 64,2 Prozent aller Befragten die Stimm-Arbeit einfach super. 32,1 Prozent sind da wesentlich schwerer zu beeindrucken und vergeben das Prädikat „ganz gut". Abgeschlagene 3,7 Prozent hätten gänzlich auf die Originalstimmen aus dem Kinofilm verzichten können.



INFO EURE MEINUNG

Welche Wertung würdest du *Spider-Man 2* geben?

Zwischen 94 und 90 Prozent	17,5%
Zwischen 89 und 85 Prozent	34,0%
Zwischen 84 und 80 Prozent	29,1%
Zwischen 79 und 75 Prozent	6,8%
Zwischen 74 und 70 Prozent	2,9%
Zwischen 69 und 65 Prozent	9,7%

TAGEBUCH

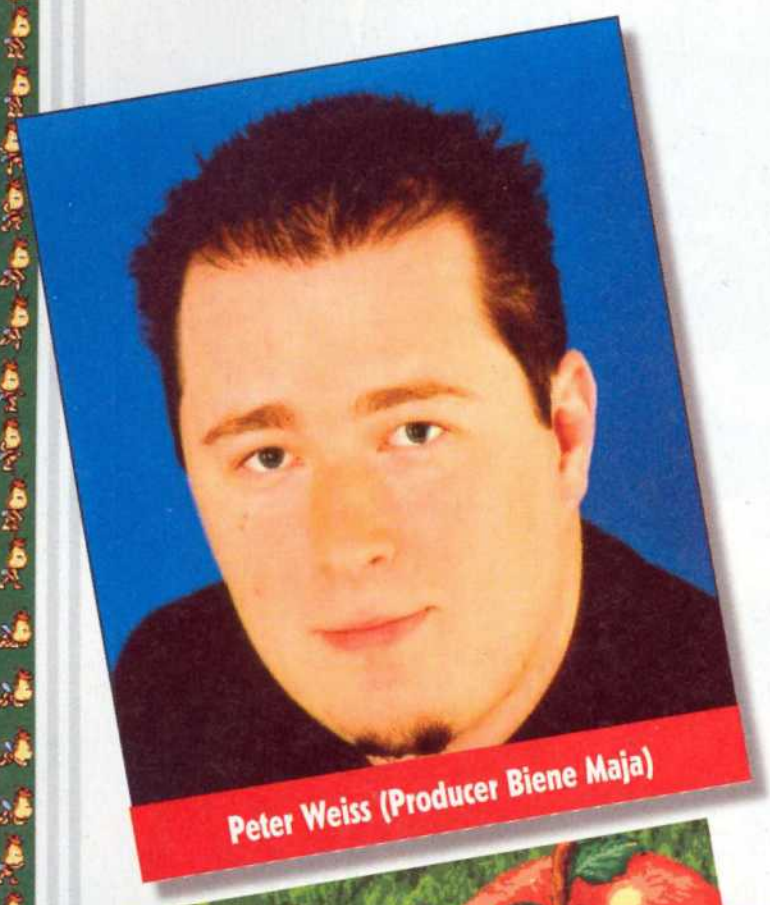
SO ENTSTEHT EIN SPIEL!

Teil 3: Die Grafik

N-ZONE EXKLUSIV

Wir begleiten Acclaim bei der Entwicklung des Game-Boy-Advance-Titels Biene Maja.

Teil 1: Lizenzen & Verträge
Teil 2: Die Programmierung
Teil 3: Die Grafik
Teil 4: Leveldesign und Musik
Teil 5: Bugfixing und Produktion



Peter Weiss (Producer Biene Maja)

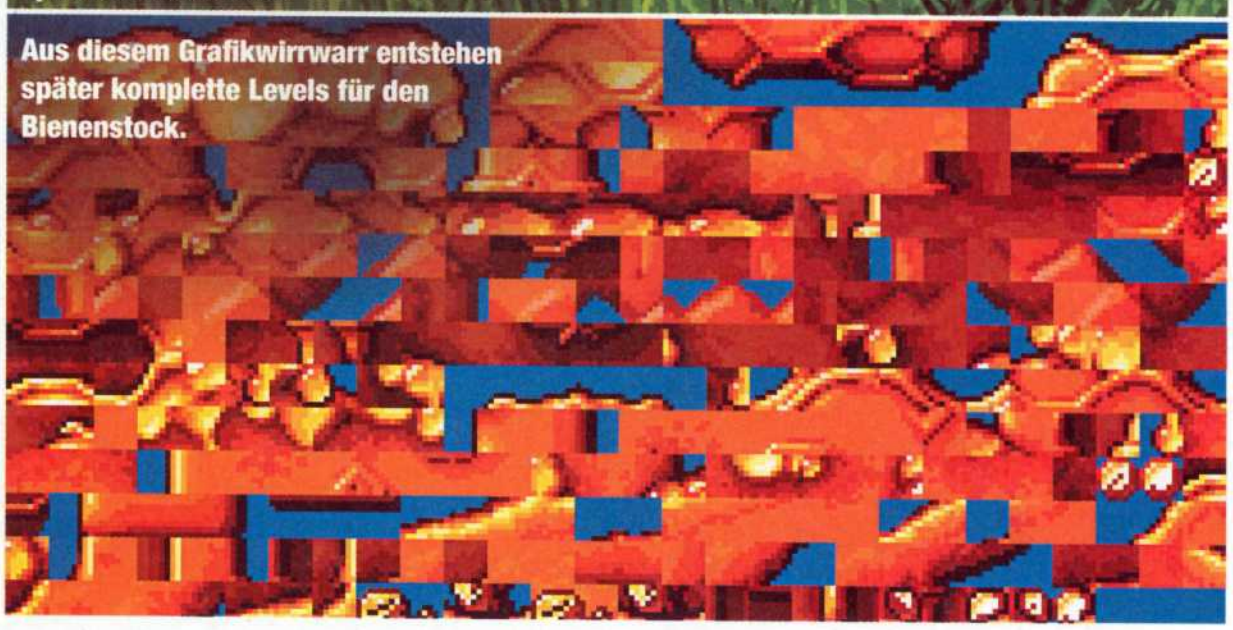
Jetzt wird's bunt

An *Die Biene Maja – Süßes Gold* sitzen zwei Grafiker, die sich rund um die Uhr nur damit beschäftigen, bunte Pixel zu zeichnen. Um euch einen Einblick in ihre Arbeit zu verschaffen, dreht sich unser dritter Tagebuchteil nur um die Grafik.

MOSAIKSTEINCHEN

Grundsätzlich besteht jeder Level aus tausenden Blöcken, die jeweils aus 8 x 8 Pixeln bestehen. Ist solch ein Grafikblock, unter den Entwicklern auch „Tile" genannt, erst einmal gezeichnet, kann dieser beliebig oft in jedem Level benutzt werden. Das spart natürlich Unmengen an Speicherplatz. „Ohne diesen kleinen Kniff, der schon bei den ersten grafisch etwas aufwendigeren Videospielen angewandt wurde, würde uns schon bald der Speicherplatz ausgehen", so Peter Weiß, Producer von *Biene Maja*. Geschickt aneinander gereiht, entsteht aus dem auf den ersten Blick total unsinnig wirkenden Tileset ein komplexer Level. Mittels eines Leveleditors (darauf gehen wir in der nächsten Ausgabe genauer ein), werden diese Grafikblöcke dann zu einem Level zusammengebastelt.

Hier seht ihr die Karte für die Obstplantage zum einen als gezeichnete, hochauflösende Grafik, und zum anderen, wie sie schließlich im GBA-Spiel aussehen wird.



Aus diesem Grafikwirrwarr entstehen später komplette Levels für den Bienenstock.

LAUFEN LERNEN

Die Hauptcharaktere und Gegner im Spiel werden auf traditionelle Weise, ähnlich wie ein Animationsfilm, gezeichnet. Alleine für die Biene Maja und Willi sind jeweils rund 60 einzelne Animationsphasen notwendig (siehe Bildstreifen). Je flüssiger sich ein Charakter bewegt, umso besser sieht dies natürlich aus – und dafür braucht man umso mehr solcher Animationsphasen.

Normalerweise wird die Grafik für ein GBA-Spiel Pixel für Pixel gezeichnet. Dies ist ein sehr zeitaufwendiger Vorgang, da stets darauf geachtet werden muss, dass das Endergebnis auf dem kleinen Bildschirm des GBA auch noch gut aussieht. Für den neuen *Biene Maja*-Titel ist der Grafiker von Shin'en einen ganz neuen Weg gegangen. „Alle Grafiken werden zuerst als hochauflösende Grafik erstellt und anschließend auf die gewünschte Größe für den Game Boy Advance herunterskaliert und im Bedarfsfall nachbearbeitet", so Florian Freisleder, Lead-Grafiker bei Shin'en.

DAS WERKZEUG

Für die Erstellung sämtlicher Grafiken verwenden unsere Grafiker Photoshop sowie das Programm Pro Motion. Ersteres wird zum Beispiel auch für große GameCube-Projekte verwendet, während Pro Motion speziell auf speicherlimitierte Systeme wie den Game Boy Advance zugeschnitten ist. Mit speziell dafür programmierten Konvertierungsprogrammen werden diese Grafiken dann in ein für den GBA nutzbares Format konvertiert und komprimiert, um zusätzlich Speicherplatz zu sparen.

PETER WEISS

CHEATS & CODES

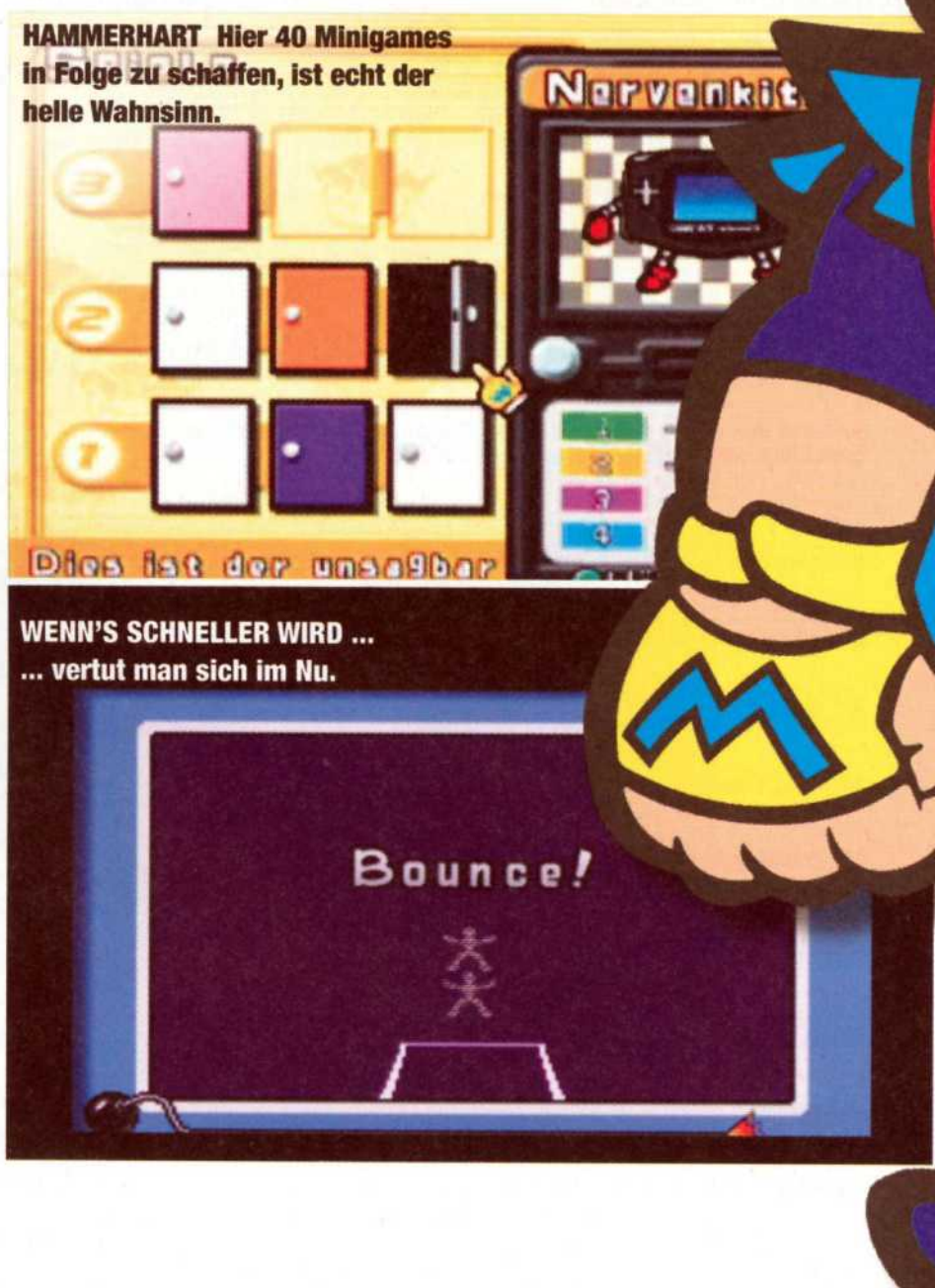
Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf den nächsten drei Seiten findet ihr wie gewohnt jede Menge Codes und Tipps! Oder versucht doch mal, die nebenstehenden Highscores zu brechen. Falls ihr weitaus besser seid, dann schreibt uns. Wir sind auf auf eure Ergebnisse schon sehr gespannt!

Wario Ware, Inc. Mega Party Games

TIPP **Die Game-Tester-Highscores**

Bei Warios skurriler Minigame-Parade entpuppt ihr euch als wahrer Blitzmerker? Dann vergleicht eure Highscores doch mal mit den hier aufgeführten Rekorden. Falls ihr in einigen oder vielleicht sogar in allen Spielmodi besser seid, dann könnt ihr euch kräftig auf die Schulter klopfen! Die Highscores wurden nämlich von Nintendos Spieletestern höchstpersönlich aufgestellt.

Alle gemischt:	**63**
Schwer:	34
Nervenkitzel:	40
Time-Attack (20 Games):	1'23"83
Time-Attack (40 Games):	2'35"29
Time-Attack (60 Games):	'08"38



N-ZONE HELPLINE

Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190/84 60 33

Täglich von 8 bis 24 Uhr

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.

Catwoman

TIPP **Rettendes Ausweichmanöver**

Falls auf Catwoman plötzlich ein Kugelhagel niederprasseln sollte, dann könnt ihr EAs scharfer Mieze mit einer flinken Rolle die Haut retten. Haltet beim Laufen einfach die linke Schultertaste gedrückt und betätigt im richtigen Moment die rechte Schultertaste. Mit diesem Move könnt ihr übrigens auch problemlos einige Objekte zerdeppern.

TIPP **Höhere Lebenserwartung**

Findige Naturen werden in jedem Level über die Katze Midnight stolpern. Haltet die Augen nach ihr offen, die süße Mieze verschafft euch nämlich nicht nur ein Extraleben, sondern füllt obendrein eure Saftleiste wieder auf.

TS, TS, TS! Ein echt rolliges Luder, diese Catwoman.

Madden NFL 2005

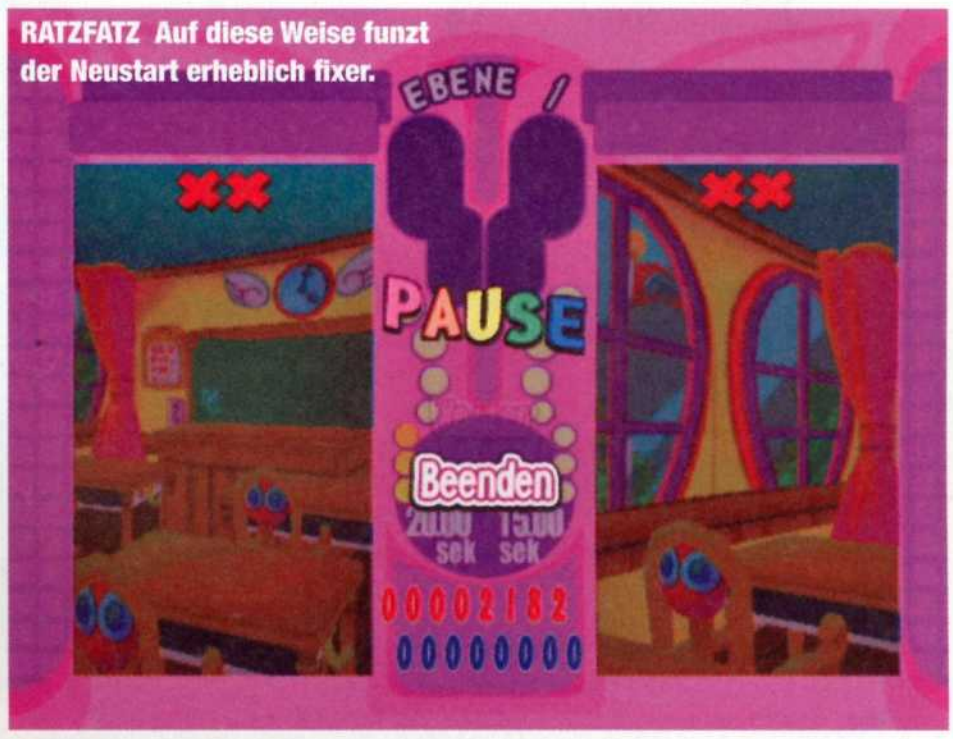
CHEATCODE **Schnappt euch die TJ.Duckett-Card!**

Die TJ-Duckett-Card könnt ihr euch ruck, zuck unter den Nagel reißen. Dazu müsst ihr im Hauptmenü lediglich „My Madden" anwählen und anschließend die Option „Madden Cards" aufrufen. Den aufgeführten Cheatcode könnt ihr nun unter dem Menüpunkt „Madden Codes" eingeben.

Puyo Pop Fever

TIPP **So startet ihr blitzschnell ein neues Spiel.**

Ihr habt euch beim Blasensortieren ordentlich verzettelt? Dann ist es wohl am schlauesten, wieder komplett von vorne zu beginnen. Haltet einfach während des Spiels gleichzeitig die Tasten A, B, X und Y und drückt währenddessen auf die Starttaste. Danach könnt ihr sofort wieder loslegen.



RATZFATZ Auf diese Weise funzt der Neustart erheblich fixer.

Beyblade: Ultimate Blader Jam

CHEATCODE **Freie Bahn für die Special-Blades**

Ihr habt noch nicht sämtliche Stages zu Gesicht bekommen? Dann kommt euch der nachfolgende Code sicher wie gerufen. Diesen Trick könnt ihr übrigens so oft wiederholen, wie ihr wollt, und auf diese Weise problemlos in jeden Level reinspitzen.

Nächsten Level freischalten:
rechts, links, links, rauf, A

Spyro Fusion

CHEATCODE Neuer Anstrich für den kleinen Feuerspeier

Um die nachfolgenden Codes eingeben zu können, müsst ihr zuerst einmal das Cheatmenü aktivieren. Dazu müsst ihr euch im Spielmodi-Auswahlbildschirm befinden und dann gleichzeitig beide Schultertasten drücken. Danach könnt ihr sofort mit der Eingabe loslegen.

100 Edelsteine umsonst: V1S10NS
Orangen-Spielmodus aktivieren: SP4RX
Orangefarbener Spyro: SPYR0
Alle Feinde in Schafe verwandeln: SH33P
Crash-Party-Minigame:
L + R gedrückt halten, dann den GBA anschalten

Sonic Advance 3

TIPP Die Bonus-Stage

Wer von *Sonic Advance 3* gar nicht genug bekommen kann, für den haben wir einen kleinen Tipp parat. Mithilfe eines kleinen Tricks könnt ihr in diesem Spiel nämlich einen zusätzlichen Bonus-Level freischalten. Dazu müsst ihr allerdings erst einmal alle sieben Stages komplett durchzocken. Wenn ihr im Anschluss daran das Hauptmenü aufruft, braucht ihr nur noch folgende Tastenkombination eingeben: **rauf, rechte Schultertaste, runter, linke Schultertaste, rechts, links.**

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Mortal Kombat Deadly Alliance

CHEATCODE Wie ihr Gegner fix und fertig macht

Mit Blut wird bei *Deadly Alliance* sowieso nicht gerade gespart. Was ihr aber zu sehen bekommt, wenn ihr eure Gegner mit den nachfolgenden Fatalities ins Jenseits befördert, ist wirklich krass.

Bo'Rai Cho:	links, links, links, runter, X
Cyrax:	rechts, rechts, rauf, Y
Drahmin:	links, rechts, rechts, runter, A
Frost:	rechts, links, rauf, runter, B
Hsu Hao:	rechts, links, runter, runter, Y
Jax:	runter, rechts, rechts, runter, Y
Jonny Cage:	links, rechts, rechts, runter, Y
Kano:	rechts, rauf, rauf, runter, B
Kenshi:	rechts, links, rechts, runter, A
Kitana:	runter, rauf, rechts, rechts, Y
Kung Lao:	runter, rauf, links, A
Li Mei:	rechts, rechts, runter, rechts, X
Mavado:	links, links, rauf, rauf, B
Nitara:	rauf, rauf, rechts, B
Quan Chi:	links, links, rechts, links, A
Raiden:	links, rechts, rechts, rechts, A
Reptile:	rauf, rauf, rauf, rechts, A
Scorpion:	links, links, runter, links, X
Shang Tsung:	rauf, runter, rauf, runter, Y
Sonya Blade:	links, rechts, rechts, runter, Y
Sub-Zero:	links, rechts, rechts, runter, A

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

Mit den nachfolgenden Codes könnt ihr euer GameCube-Schummelmodul ein wenig tunen. Die Ziffern unter **[m]** dürft ihr dabei aber keinesfalls vergessen, sie deklarieren nämlich euer gewünschtes GameCube-Spiel.

Splinter Cell: Pandorra Tomorrow

(M)
NR1P-PEQR-UP332
V7UT-UQNP-E8R24
5U1M-EP7B-0YDKA
3PA0-678R-YVTT4
0V67-2NZX-R0E2R
Unendlich Munition
QYAU-4KNW-P146A
TAT3-Y1YQ-N1WN1
36BG-4V77-MVWQC
A32J-HF0G-7V73H
K61P-W1QW-HA96F
QKBD-047H-UKHXN
Feinde können euch nicht aufspüren.
EXUM-RYZ1-865X4
TDEQ-QX81-9B2YD
Dumme KI
ZE0K-BT5A-710H7
WKP0-763J-YME3D
PAL60hz
NHAZ-U5AU-A275H
KUA0-198J-AAVHJ
A6KT-51JN-FBB9F
TCD6-HMG9-0TY44
HXD4-132Q-FNDQR
ANFU-KE0C-4TYDP

Catwoman

[M]
PHRA-H5P4-PY8EC
19JE-38WQ-5ATW5
Unendlich Gesundheit
ZPCM-N8H2-PU4U4
JWZ3-0YC5-Q1CU9
Unendlich Diamanten
EAA0-2XVV-76J20
KHH4-DG0G-6MPN4

Unvergesslich

Wer jetzt einen neuen Abonnenten für N-ZONE wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das **Action Replay** von Bigben Interactive!

Mit dem Action Replay haben frustrierende Spielerlebnisse ein Ende. Ohne schlechtes Gewissen könnt ihr an euren GameCube-Spielen herumtricksen und so neue Leben, mehr Energie oder zusätzliche Zeit hinzufügen, um dann in Ruhe und entspannt das Spiel bis zum Ende zu zocken. Sogar solche Bereiche könnt ihr betreten, die man normalerweise nie zu Gesicht bekommt. Auf der beiliegenden CD sind bereits über 1.000 Cheatcodes für PAL-Spiele vorinstalliert, weitere Codes könnt ihr euch über eine eigene Web-Seite downloaden. Und der so genannte Freeloader ermöglicht das Spielen von Importspielen auf jedem regulären GameCube – das ist gerade für die Spieler interessant, die nicht so lange auf die neuesten Spiele-Hits aus Fernost warten wollen.

www.bigben-interactive.de

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Action Replay (Art.-Nr.: 002632)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und verlängert sich automatisch um ein weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 11

Mit unserer Lösung meistert ihr alle Missionen **ohne Schwierigkeiten.**

Second Sight

Allgemeine Tipps

- Viele Rätsel lassen sich mit der Telekinese-Fähigkeit lösen.
- Sobald ihr die Feinde mit einer Projektion steuern könnt, setzt ihr diese Psi-Kraft häufig ein. Euer Ebenbild eignet sich hervorragend, um Abschnitte zu erkunden, da die Projektion für die Feinde unsichtbar ist.
- Mit dem Psi-Angriff schaltet ihr die meisten Gegner mit einem einzigen Treffer aus.
- Schleudert gefährliche Gegner zu Boden! Dazu setzt ihr den großen Psi-Angriff oder die verbesserte Telekinese-Fähigkeit ein. Danach könnt ihr den wehrlosen Feind mit Waffen bearbeiten.
- Wenn Alarm ausgelöst wird, sucht ihr euch ein gutes Versteck. Es erscheinen unendlich viele Feinde, egal wie viele ihr erledigt.
- In Lüftungsschächten seid ihr vor Gegnern sicher.
- Die Heilungs-Fähigkeit könnt ihr selbst dann benutzen, wenn ihr in einem Schrank steht oder durch einen Lüftungsschacht kriecht.

Isolation

Konzentriert eure Psi-Kräfte auf die Schalttafel neben der Tür und verlasst den Raum. Im nächsten Zimmer macht ihr euch mit der Telekinese vertraut und heilt euch nach der Zwischensequenz. Im langen Korridor biegt ihr nach rechts ab. Schlagt den Chirurgen im folgenden Abschnitt nieder und sammelt seinen Sicherheitspass ein. Weicht den Angriffen der beiden Wächter aus und kontert mit einigen Faustschlägen. Danach eilt ihr zur Chirurgie, um den Computer zu benutzen. Auf der 3D-Karte nehmt ihr den Aufzug unter die Lupe, um den Zugangscode zu erhalten.

Vorbereitungen

Dieser Abschnitt dient lediglich als Tutorial. Macht euch mit der Steuerung vertraut und übt die unterschiedlichen Bewegungen.

Experimente

Nach der Zwischensequenz setzt ihr euch an den Computer des Wachmanns. Schaut euch die Karte an und öffnet die Tür anhand des Menüs. Danach geht's weiter ins Foyer. Sprintet auf die gegenüberliegende Seite und klettert in den kleinen Schacht hinter den Kisten. Die Wache in dem Korridor lenkt ihr ab, indem ihr die Tür des kleinen Kastens mit Telekinese manipuliert. Sobald der Mann panisch in eure Richtung flüchtet, könnt ihr euren Weg fortsetzen. Schaltet den Wächter im Mikro-Analyse-Korridor aus und betretet den Bereich auf der rechten Seite. Von dort aus lauft ihr weiter in Richtung Primatenlabor. Im folgenden Abschnitt erhaltet ihr eine neue Psi-Fähigkeit, die ihr sofort an dem Wächter ausprobiert. Der Arzt aktiviert den Alarm, sobald er euch entdeckt. Versteckt euch deshalb hinter den Käfigen und setzt Verwirrung ein, um die Affen zu beruhigen. Wenn der Doktor wegsieht, schleicht ihr in das Labor

und setzt ihn außer Gefecht. Nehmt den Pass an euch, der auf dem Tisch liegt, und packt die Betäubungspistole ein. Danach kehrt ihr zum Mikro-Analyse-Korridor zurück. Euer nächstes Ziel ist der Raum mit den Patientendaten. Dort zerstört ihr die Kamera und benutzt einen der Computer.

Feldeinsatz

Folgt den Soldaten und macht die Feinde mit dem Präzisionsgewehr unschädlich. Arbeitet euch durch den Tunnel voran und biegt am Ende nach links ab. Folgt Jayne zu dem Schuppen. Klettert die Leiter hinauf und wartet am oberen Ende der Treppe kurz ab, bis das Rohr explodiert. Danach geht's weiter zur Leiter. Legt den Schalter um und erforscht den Raum auf dem oberen Stockwerk. Hier findet ihr eine Waffe und ein Medikit. Danach geht's nach unten zu Jayne. Ballert euch durch die nächsten Räume. In der großen Halle klettert ihr an der Leiter hinauf zur oberen Ebene. Folgt eurer Begleiterin und lauft in den Hauptkontrollraum. Benutzt den Computer auf der rechten Seite des Pults und testet einige Passwörter. Jayne nennt euch nach kurzer Zeit den richtigen Code. Anschließend durchsucht ihr das Dokument, das ihr im Papierkorb des Computers findet. Nach der Zwischensequenz folgt ihr wieder Jayne.

Flucht

Macht die Feinde kampfunfähig und verlasst den Raum, sobald der Alarm deaktiviert wird. Über den Aufzug erreicht ihr das nächste Stockwerk. Nach der Zwischensequenz setzt ihr die Projektion ein, um die Kamera zu deaktivieren. Danach haltet ihr euch immer links, bis ihr den großen Raum mit dem Ofen erreicht. Gleich rechts an der Wand ist ein Schalter, mit dem ihr den Alarm an- und ausschalten könnt. Lauft zur Laserbarriere und nutzt die Projektion, um den Schalter auf der anderen Seite zu erreichen. Mit Verwirrung schleicht ihr euch hinter den Wächter und schaltet den Kerl leise aus. Stellt euch auf den Aufzug und setzt die Projektion ein, um das Kontrollpult zu bedienen. Nach der Zwischensequenz ballert ihr euch den Weg frei, bis ihr den kleinen Kontrollposten erreicht. Innen betätigt ihr den Schalter. Den Aufzug am Ende der Halle aktiviert ihr auf dieselbe Weise wie den letzten. In der nächsten Halle wartet ein Hinterhalt auf euch. Hinter nahezu jeder Säule versteckt sich ein Feind. Lauft nach links die Rampe hinauf und erledigt die Gegner. Arbeitet euch weiter voran, bis ihr das Fluchtauto erreicht.

Wahnsinn

Steigt die Leiter an dem Turm hinauf und klettert über das Geländer. Hangelt bis zum Scheinwerfer, zieht euch nach oben und hebt das Präzisionsgewehr auf. Mit dieser Waffe säubert ihr zunächst den Hof. Bei der Statue geht's weiter nach rechts. Klettert durch das Fenster und erledigt den zweiten Wächter, sobald die kurze Zwischensequenz vorbei ist. Öffnet die Tür zur Bibliothek und schleicht an den Ärzten vorbei oder setzt die Kerle außer Gefecht. Lest die Notiz, die auf dem Tisch liegt, und benutzt anschließend den Computer. Entriegelt die Tür und klettert hinauf. Nachdem ihr den neuen Gang betreten habt, klettert ihr in den Schacht neben dem Fenster. Weiter geht's die Treppen nach unten. Schleudert eure Opfer einmal mit Schwung gegen die Wand, um sie kampfunfähig zu machen. Schleicht nun durch die Krankenstation, bis ihr die nächste große Halle erreicht. In dem

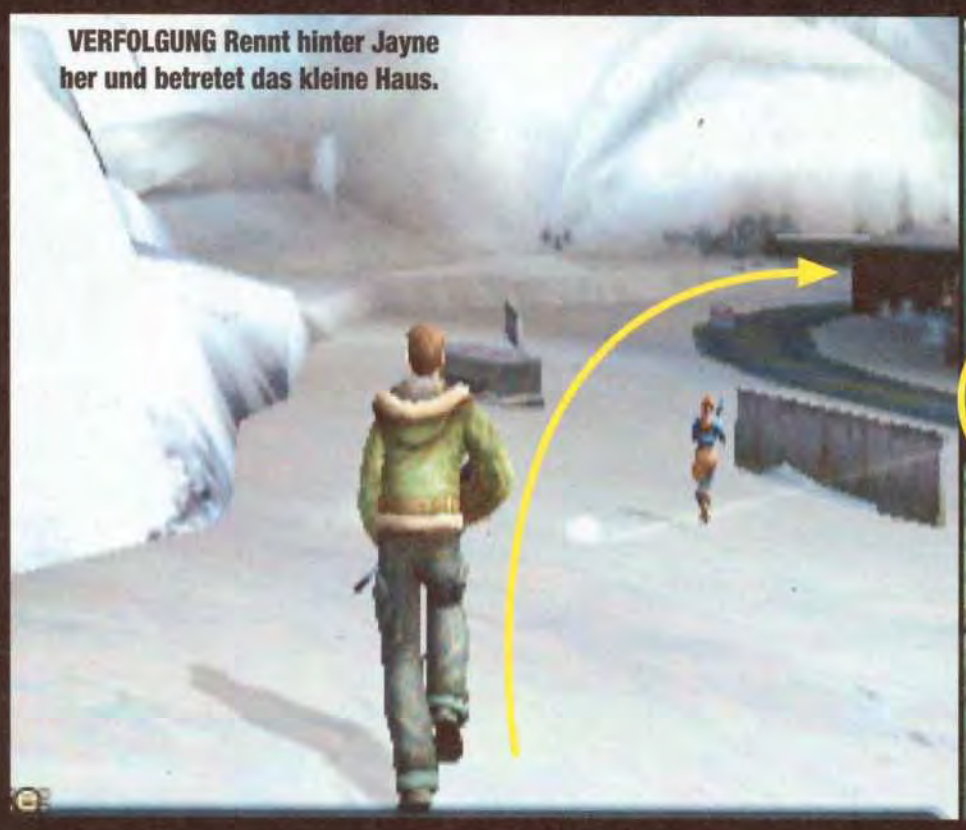
INFO **EASTEREGG**

Earth Impact

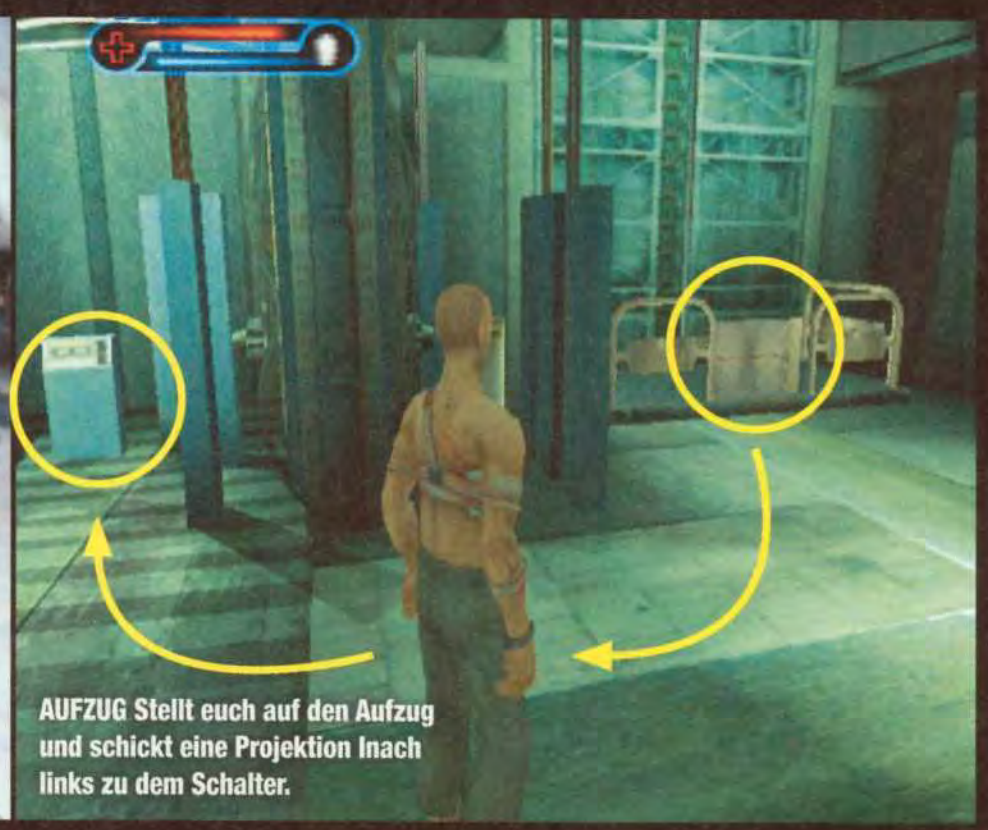
Nachdem ihr das Gebäude betreten habt, startet eine kleine Zwischensequenz. Folgt dem Mann in das Zimmer. An dem Automaten könnt ihr eine runde *Earth Impact* spielen. Ab sofort könnt ihr das Minispiel auch aus eurem Inventar aus aufrufen.

PAUSENRAUM An dem Spieleautomat könnt ihr ein Minispiel zocken.

EARTH IMPACT Umfliegt die Geschosse der einzelnen Feinde und greift von hinten an.



VERFOLGUNG Rennt hinter Jayne her und betretet das kleine Haus.



AUFZUG Stellt euch auf den Aufzug und schickt eine Projektion Inach links zu dem Schalter.

WACHTURM Hangelt nach vorne zum Scheinwerfer und schnappt euch das Präzisionsgewehr.

FLUCHT Kriecht unter den Brettern hindurch, damit ihr die Tür am Ende des Ganges entriegeln könnt.

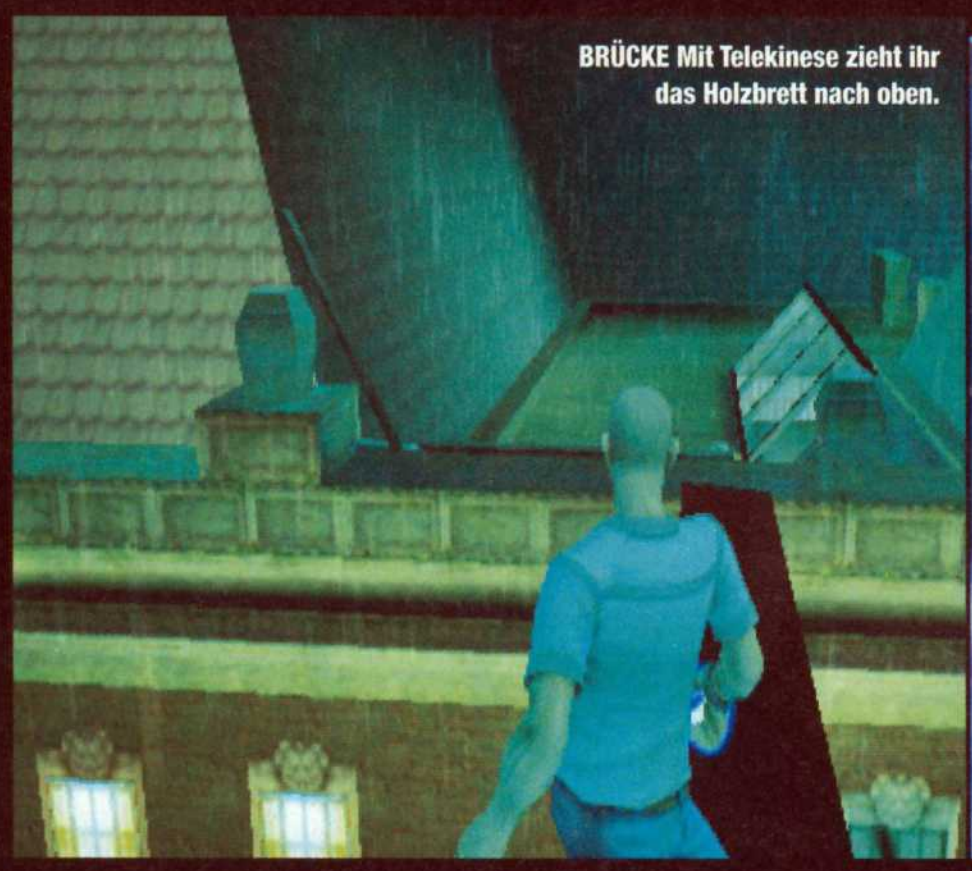
Raum oben könnt ihr euch verstecken. Schnappt euch die Sicherheitskarte aus diesem oberen Zimmer. Unten bei den Kranken benutzt ihr die Magnetkarte, um die Tür zu entriegeln. Die Tür ist nur geöffnet, solange ihr den Signalton hören könnt. In der nächsten Halle verfolgen die Wächter einen Patienten. Nutzt die Gelegenheit und schleicht zur anderen Seite. Lauft an den Zellen vorbei und benutzt den Computer am Ende des Gangs. Tipp: Die Zellen sind mit Lüftungsschächten verbunden. Sollte Alarm ausgelöst werden, könnt ihr euch dort verstecken. Lest die Notiz an der Wand, um den Zellencode fürs Erdgeschoss zu erhalten. Betretet den nächsten Abschnitt. Hier müsst ihr auf die Kameras achten. Schaltet die Wachen schnellstmöglich aus, damit kein Alarm ausgelöst wird. Am Ende des Abschnitts öffnet ihr das Gittertor, indem ihr den Code eingebt. Steigt die Treppen hinauf. Zerstört die Kameras und beseitigt die Feinde. Danach manipuliert ihr den Schalter hinter dem Gittertor. Stellt euch ans nächste Gitter und benutzt die Projektion, um das Tor per Computer zu öffnen. In der ersten Zelle links findet ihr Jayne.

Rettung

Benutzt Verwirrung an Jayne, um sie zu beruhigen. Zudem könnt ihr der Frau Befehle erteilen. Jayne wechselt zwischen dem Folgen- und Warten-Modus, wenn ihr Verwirrung einsetzt. Steigt die Treppen hinab und öffnet die Tür. Erledigt den Gegner im Gang und kriecht unter der zweiten Tür hindurch. Steigt aus dem Fenster und entfernt das Holzbrett von der Tür. Draußen benutzt ihr die Telekinese, um die Feuerleiter auszufahren. Oben ballert ihr euch den Weg frei. Sobald Jayne über das Brett läuft, schaltet ihr die beiden Wächter aus. Mit der Telekinese baut ihr euch eine neue Brücke. Helft Jayne und setzt euren Weg fort. Klettert an der Leiter hinab zum Balkon. Danach biegt ihr nach rechts ab und lehnt euch an die Wand. Schleicht an der Überwachungszentrale vorbei zum nächsten Balkon. Jetzt öffnet ihr die Tür und schaltet die Feinde aus. Anschließend sprecht ihr mit dem Patienten, um den Schlüssel zu erhalten. Entriegelt die Tür zum zweiten Balkon und holt Jayne. Klettert in den Aufzug und drückt auf den Knopf. Fahrt nach unten und lasst Jayne im Gang warten. Draußen erledigt ihr die Wächter und säubert den angrenzenden Gang. Bringt Jayne zum Gullydeckel.

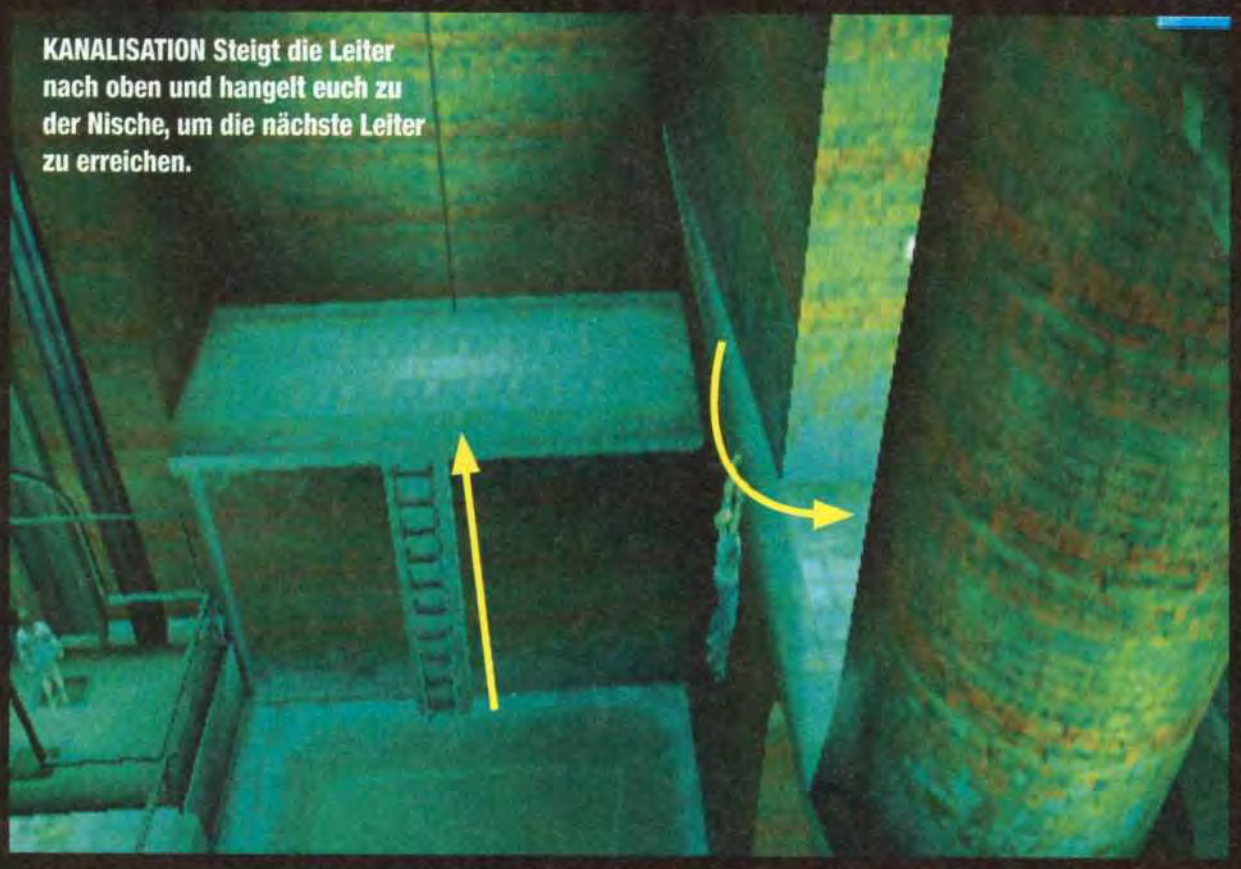
Vertrauen

Erledigt die Scharfschützen und folgt dem Verlauf des Weges. Bei der Basis lauft ihr um die Ecke und klettert über die Kisten auf die andere Seite des Zauns. Kriecht in den Lüftungsschacht und begebt euch zur Treppe. Nach der Zwischensequenz folgt ihr dem Mann und macht ihn und seinen Kameraden unschädlich. Lauft die Treppe im Gang hinauf und säubert die Räume der



BRÜCKE Mit Telekinese zieht ihr das Holzbrett nach oben.

KISTENSTAPEL Klettert auf die Kisten und überwindet den Zaun, um auf das Gelände zu gelangen.

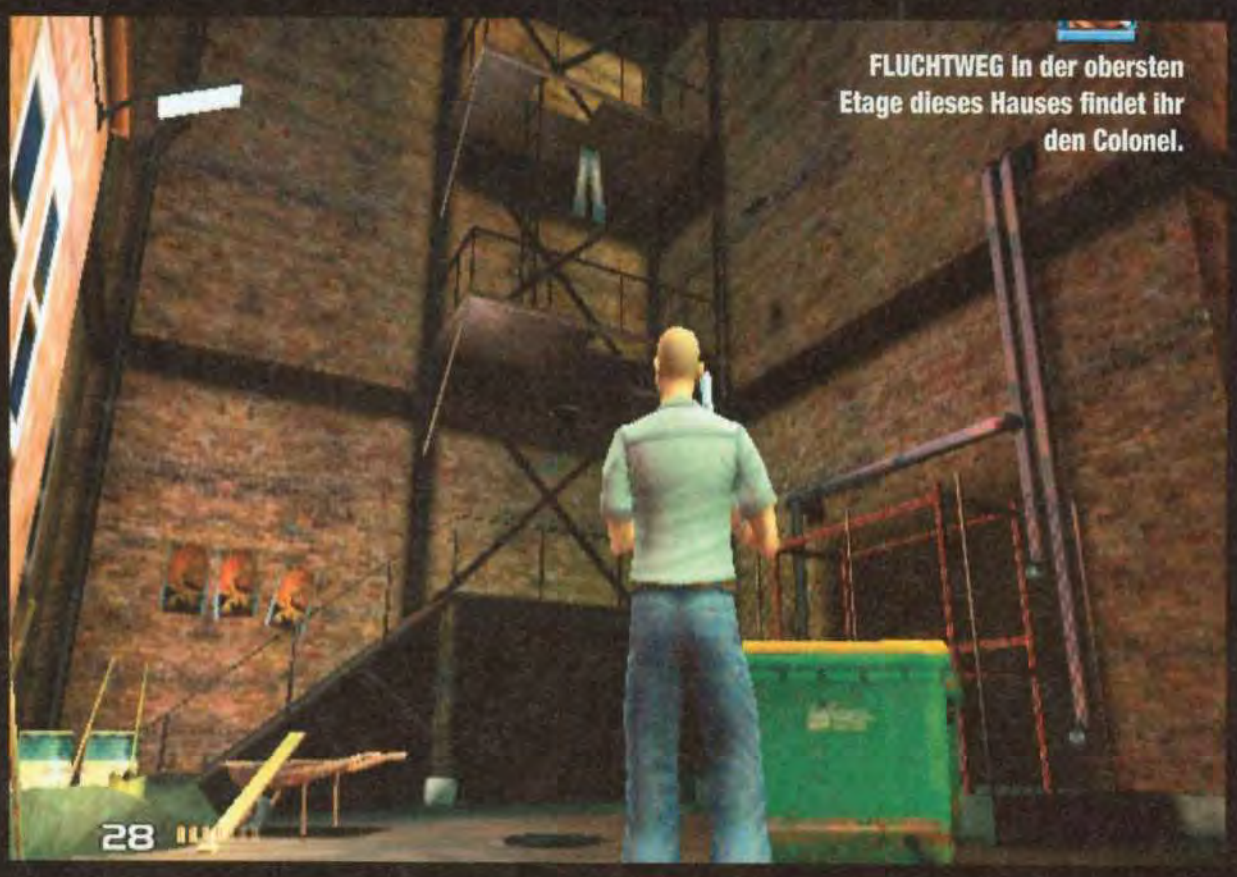


KANALISATION Steigt die Leiter nach oben und hangelt euch zu der Nische, um die nächste Leiter zu erreichen.

Reihe nach. Im zweiten Raum lauft ihr zum Fenster auf der linken Seite. Lest die Notiz und untersucht die Computer. Wartet, bis Starke den Strom angeschaltet hat. Lest die Dateien im Computer und ladet die Karte runter. In der großen Halle müsst ihr drei Gegner ins Land der Träume schicken. Eilt nach außen, macht die Feinde kampfunfähig und sprecht mit dem Colonel. Steigt die Leiter hinauf und klettert über das Vordach. Erledigt die drei Heckenschützen und rutscht an der Leiter nach unten. Jetzt öffnet ihr das Tor und klettert über den Zaun. Nachdem ihr weitere Scharfschützen neutralisiert habt, springt ihr über die Bahnschranke und folgt dem Verlauf der Gleise. Im Tunnel lauft ihr durch die Waggons und betretet den kleinen Raum. Nehmt den Schlüssel mit und öffnet das Gittertor. Nach der Zwischensequenz geht ihr in die Hocke und schickt eine Projektion los. Übernehmt einen der Feinde und schaltet mit ihm alle Gegner aus.

In der Falle

Macht die drei Gegner unschädlich und öffnet die Tür auf der rechten Seite. In dem großen überfluteten Raum müsst ihr die Hebel umlegen. Hier ist Vorsicht geboten, da sich ständig neue Feinde von der Decke abseilen. Rennt zur Tür und benutzt Telekinese, um den Hebel umzulegen. Anschließend hebt ihr das kleine Gitter an, das ihr vor der Tür findet. Springt nach unten und folgt dem Wasser. Sobald die beiden Feinde keine Bedrohung mehr darstellen, stellt ihr euch vor die nächste Tür und legt den Hebel im Wasser mithilfe einer Projektion um. Auf dem Balkon erscheinen Scharfschützen, die ihr mit Telekinese zu euch ziehen könnt. Eure Opfer überlassen euch ein Präzisionsgewehr. Betretet nun den nächsten Gang und erledigt die Feinde im folgenden Abschnitt. Lauft durchs Wasser und legt die Hebel über den Gittern per Telekinese um. Säubert den nächsten Abschnitt und führt Jayne zum Aufzug. Anschließend steigt ihr an der Leiter nach oben und hangelt am Sims entlang. Klettert die zweite Leiter hinauf, schaltet die beiden Soldaten aus und stellt euch vor die Lasersperre. Jetzt aktiviert ihr die Projektion. Eilt zum dritten Feind, übernehmt die Kontrolle über den Kerl und deaktiviert die Laser. Danach rennt ihr sofort zu dem Hebel, damit der Aufzug nach oben fährt. Folgt dem Verlauf der Gänge, bis ihr eine große Halle erreicht. Betretet die Röhre und ballert euch bis zur anderen Seite durch.



FLUCHTWEG In der obersten Etage dieses Hauses findet ihr den Colonel.

Die Straßen von New York

Steigt die Leiter hinauf und schnappt euch die abgesägte Schrotflinte. Danach geht's runter zu den Regalen, zwischen denen ihr einen kleinen Schacht findet. Erledigt die Feinde auf der anderen Seite mit dem Psi-Angriff. Lauft nach rechts um die Ecke und schafft auch den Agenten dort aus dem Weg. Rennt durch die Gasse, die der Mann bewacht hat, bis die kurze Zwischensequenz startet. Danach macht ihr den Gegner kampfunfähig und folgt dem Bandenmitglied. Im Haus sprecht ihr mit der Frau und bietet ihr eure Hilfe an. Das Paket bringt ihr zu der Tür, die gegenüber dem Lüftungsschacht liegt. Danach kehrt ihr zu der Frau zurück und durchquert das Haus. In der Halle lauft ihr nach links die Rampe hinauf und öffnet die Tür. Biegt nach rechts ab und redet mit den Bandenmitgliedern. Folgt den Gangmitgliedern und bekämpft die Feinde. Achtet darauf, dass ihr keinen eurer eigenen Leute anschießt. Sobald die Schlacht vorüber ist, klettert ihr an der Feuerleiter hinauf, betretet die Wohnung und werft einen Blick auf die Unterlagen, die auf dem Tisch liegen.

Teamwork

Ladet das Präzisionsgewehr durch und erledigt die Feinde. Nach der kurzen Einsatzbesprechung folgt ihr dem Funker in das Haus. Es gibt zwei Zugänge, die abgedeckt werden müssen. JC deckt meistens das Tor. Kümmert euch um den Hintereingang und erledigt die Feinde schon an der Rampe. Heilt eure Teamkollegen, falls nötig. Verteidigt die Stellung, bis ihr gerufen werdet. Eilt dann zum Colonel und teilt ihm die neue Funkfrequenz mit. Nach der kurzen Zwischensequenz bewegt ihr euch geduckt vorwärts und deckt den Abzug der Truppe mit dem Präzisionsgewehr. Anschließend folgt ihr den Soldaten und erledigt die Feinde bei den Häusern. Arbeitet euch durch das Gebiet, bis ihr die kleine Gasse erreicht. Sobald die Zwischensequenz zu Ende ist, erschafft ihr eine Projektion und lasst die Lasersperre hinter euch. Übernehmt einen der Wachposten und rennt die Rampe hinab. Biegt sofort nach links ab und begebt euch in den kleinen Wehrgang. Dort legt ihr den Hebel um und lauft

anschließend zum Colonel. Stürmt die Basis und arbeitet euch zum Haupttor vor. Nach der kurzen Lagebesprechung macht ihr euch auf die Suche nach der Tür. Vom Tor aus lauft ihr rechts an der Wand entlang und betretet den Seitengang. Untersucht die Holztür. Sobald alle Gegner beseitigt sind, lauft ihr zu der verwundeten Frau.

Ausbruch

Dies ist eine reine Ballermission. Folgt dem Colonel und schafft die Feinde aus dem Weg. Nutzt dazu den Psi-Angriff und greift auf die Feuerwaffen zurück, sobald euch die Psi-Energie ausgeht. Bei der ersten Feuerleiter müsst ihr den Aufzug links an der Wand per Telekinese in Bewegung setzen. Eilt nach unten und fahrt zum Fenster. Innen entriegelt ihr die Tür. Bei der nächsten Feuerleiter schnappt ihr euch die Präzisionsgewehre und schaltet die feindlichen Scharfschützen aus. Bleibt dicht beim Colonel und folgt seinen Anweisungen. Mit dem Präzisionsgewehr habt ihr diesen Korridor schnell gesäubert.

Verschwörung

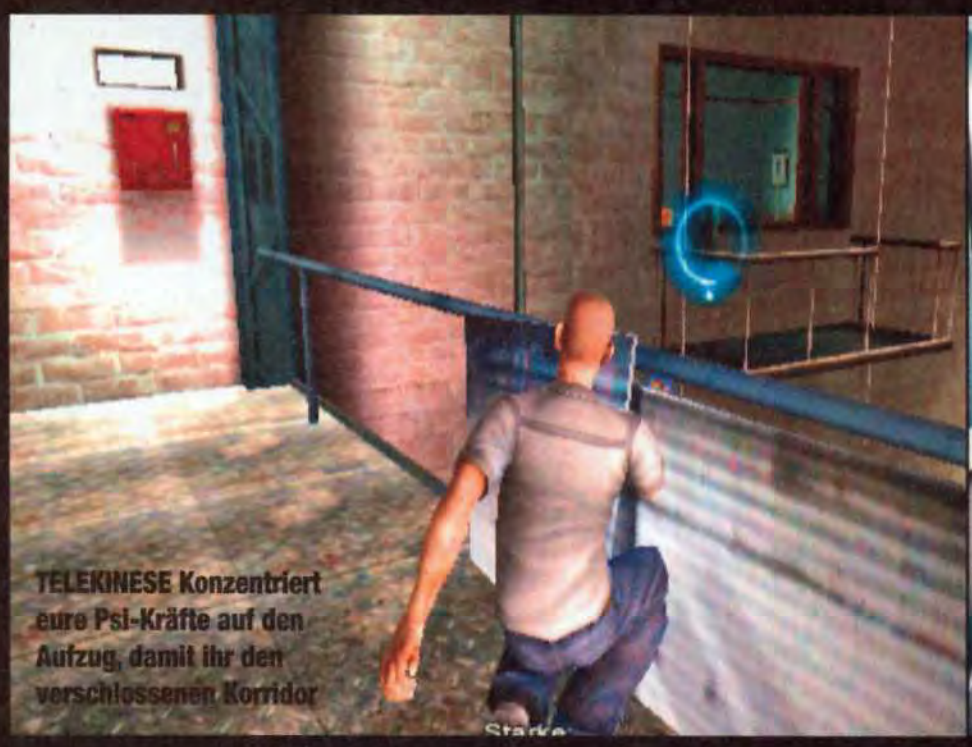
Vorab: In diesem Abschnitt könnt ihr alle Gegner mit der Projektion-Fähigkeit erledigen. Bleibt zunächst am Eingang stehen und richtet euren Blick auf die Eingangstür. Erschafft nun eine Projektion und lauft in den Gang zu eurer Linken. Übernehmt die Kontrolle über eine der beiden Wachen und eröffnet das Feuer. Sobald der erste Agent kampfunfähig ist, zerstört ihr die Überwachungskamera. Jetzt widmet ihr eure Aufmerksamkeit dem gegenüberliegenden Gang. Ergreift die Kontrolle über den ersten Wächter und erledigt die feindlichen Agenten sowie das Reinigungspersonal. Wenn ihr einen einzelnen Gegner antrefft, setzt ihr den Psi-Angriff ein, um den Agent mit einem einzigen Schuss außer Gefecht zu setzen. Sobald ihr den langen Korridor erreicht, durchsucht ihr den kleinen Raum an der Ecke. In der Kammer findet ihr einige Kartons mit

PROJEKTION Übernehmt einen der Wächter und legt den Hebel im Gang um.

UVDs. Reißt euch diese Datenträger unter den Nagel und kehrt zum Korridor zurück. Biegt nach links ab und betretet die verlassene Damentoilette. Von hier aus schickt ihr noch mehr Projektionen los, um weitere Feinde aus dem Verkehr zu ziehen. Am Ende des Korridors biegt ihr nach rechts ab und geht in den ersten Raum auf der rechten Seite. Mit der Projektion übernehmt ihr dort einen Mann und deaktiviert die Kamera mithilfe des Handflächenscanners. Sobald ihr alle Wachen beseitigt habt, lauft ihr den Korridor entlang, biegt nach rechts ab und betretet den ersten Raum auf der linken Seite. Auf dem Tisch hinten rechts liegt eine Notiz, die ihr lesen müsst, damit ihr den richtigen Benutzernamen für den Computer erhaltet. Auf der gegenüberliegenden Seite des Korridors findet ihr den Computerraum. Lauft zu dem PC hinten links und ruft die E-Mails ab. Speichert die Videodatei auf dem Desktop und kopiert sie auf eine der UVDs. Weiter geht's zum zweiten Computer. Schaltet die Kameras ab und kopiert die Videodatei auf den Desktop. Startet das Video und verlasst den PC, ohne dabei den Media-Player zu beenden. Verlasst den Raum und biegt nach rechts ab. Den Metalldetektor setzt ihr mit Telekinese außer Kraft. Lauft durch den Detektor, noch während ihr die Telekinese wirken lasst. Am Ende des Gangs betretet ihr den Raum links und lauft auf den Bildschirm zu.

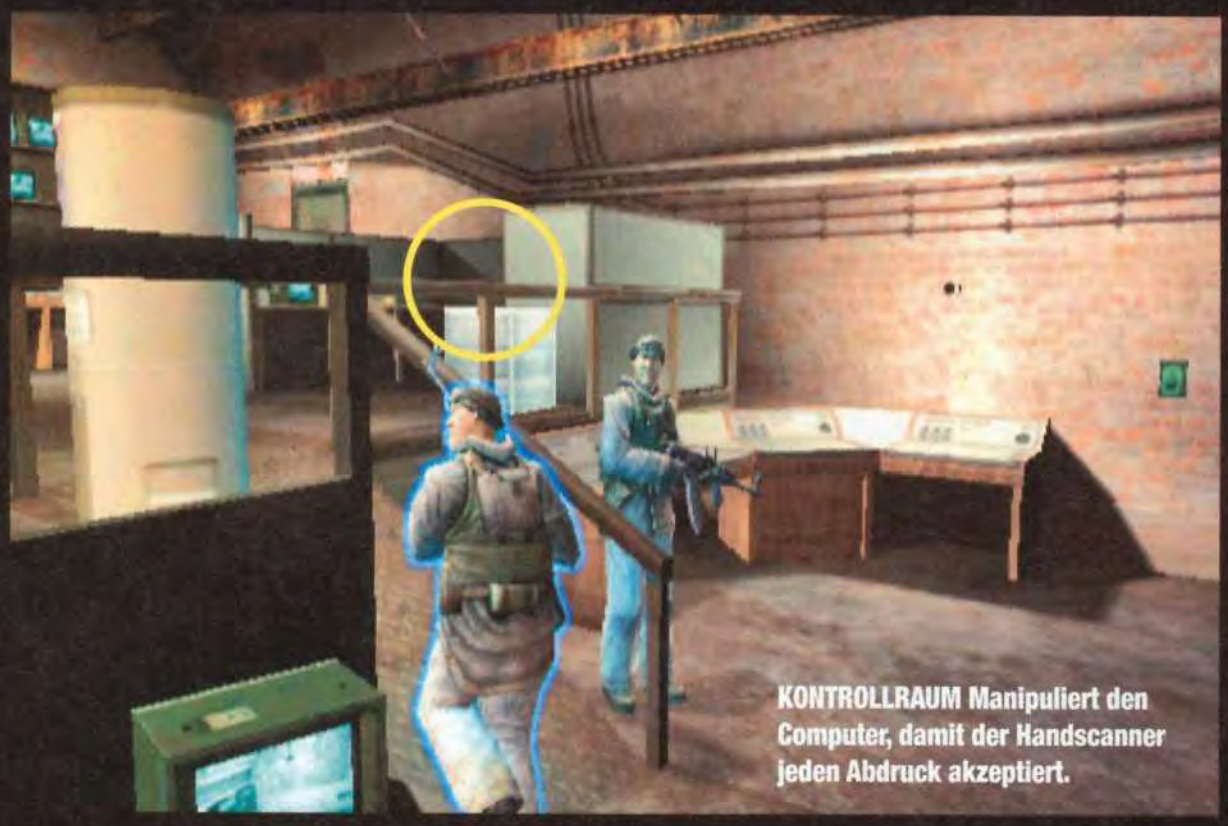
Infiltration

Macht die drei Soldaten unschädlich und lauft durch die Tür auf der rechten Seite. Lest die Notiz auf dem Tisch und schickt eine Projektion los. Schaltet die Wachen bei dem Helikopter aus und arbeitet euch voran. Versteckt euch im Laderaum des Hubschraubers und nehmt den rostigen Schlüssel an euch. Sobald der Alarm eingestellt wird, wartet ihr ab, bis die Feinde verschwunden sind. Nutzt eine Projektion, um deren Abzug zu beobachten. Wenn die Luft rein ist, lauft ihr nach außen und neutralisiert die Heckenschützen. Klettert die Leitern hinauf und wendet die Telekinese auf den Schaltkasten an der Wand an, um die Brücke nach unten zu klappen. Auf der anderen Seite geht's nach unten ins Gebäude. Lauft im nächsten Korridor geduckt, damit ihr nicht von den



TELEKINESE Konzentriert eure Psi-Kräfte auf den Aufzug, damit ihr den verschlossenen Korridor

erreicht. METALLDETEKTOR Dieses Überwachungsgerät legt ihr mit



KONTROLLRAUM Manipuliert den Computer, damit der Handscanner jeden Abdruck akzeptiert.

Feinden entdeckt werdet. Folgt dem Verlauf des Weges und steigt die Treppen hinab. Biegt nach rechts ab und erledigt die Feinde auf dem Weg. Nach der kurzen Zwischensequenz zieht ihr euch ein Stück zurück und schickt eine Projektion los, um die Gegend zu erkunden. Säubert das Gebiet und rennt weiter, bis ihr das rote Haus erreicht. Lauft immer geduckt, damit ihr nicht entdeckt werdet. Schleicht bis zum hintersten Teil des Steges und stellt euch vor das letzte Fenster des Hauses. Auf dem Tisch liegt der Schlüssel, den ihr braucht. Mit der Telekinese lasst ihr ihn durchs Fenster schweben. Setzt anschließend euren Weg fort. Erledigt die Scharfschützen und steigt die Leiter hinauf, sobald alle Feinde ausgeschaltet sind. Springt übers Geländer und hangelt euch an den Kisten vorbei. Haltet euch rechts, bis die Zwischensequenz beginnt. Kratzt den Gegner mit Psi-Angriffen an und gebt ihm mit euren Waffen den Rest. Danach lauft ihr in das Gebäude und biegt an der Abzweigung nach rechts ab. Zieht die beiden hinterhältigen Scharfschützen aus dem Verkehr und betretet dann die Kirche.

Kinderbetreuung

Lauft zum Generator und startet das Gerät mit Telekinese. Danach betretet ihr das Labor. Nach der kurzen Zwischensequenz macht ihr die beiden Soldaten unschädlich. Lauft in die Nähe des Generatorraums. Erschafft eine Projektion, mit der ihr den Soldaten auf der Treppe übernehmt. Mit ihm lauft ihr in das obere Zimmer und benutzt den Computer, damit die Scanner jeden Handabdruck akzeptieren. Stürmt den Kontrollraum und macht die Gegner unschädlich. Öffnet die Tür, die gegenüber dem Eingang liegt, und rennt die Treppen hinab. Am Ende des Korridors geht's weiter nach links. Helft den beiden Kindern und kehrt in den Kontrollraum zurück, wo ihr dem nächsten Jungen helfen müsst. Sobald die Gegner keine Bedrohung mehr darstellen, beruhigt ihr das Kind mit der Verwirren-Fähigkeit. Folgt jetzt der Projektion des kleinen Mädchens. Nach der kurzen Zwischensequenz begleitet ihr das Kind und beseitigt alle Feinde. Die Elitekämpfer im Kontrollraum bearbeitet ihr mit Telekinese und setzt das Gewehr ein, sobald die beiden am Boden liegen.

Konfrontation

Nehmt Deckung hinter dem Fernseher und macht die drei Agenten kampfunfähig. Einer der Männer hat einen Schlüssel für den Fahrstuhl bei sich. Sobald die Situation unter Kontrolle ist, fahrt ihr mit dem Aufzug ins nächste Stockwerk. Um den Weg vor euch zu säubern, schickt ihr jede Menge Projektionen los. Im Labor müsst ihr gegen Feinde antreten, die ebenfalls über Psi-Kräfte verfügen. Bleibt immer in der Offensive und haltet die Gegner am Boden. Setzt vor allem den Psi-Angriff ein, um einen oder mehrere Feinde von den Füßen zu reißen. Danach benutzt ihr die normalen Feuerwaffen, um den Psi-Kämpfern zuzusetzen.

Erlösung

Macht die Soldaten unschädlich und begebt euch auf direktem Weg zu dem Aufzug. Unten angekommen, lauft ihr in die zweite Zelle. Rettet den Doktor und holt euch nützliche Informationen. Mit dem Scanner in dieser Zelle öffnet ihr die nächste Tür. Schickt eine Projektion hinein, um die vier Elite-Kämpfer zu erledigen. Nach der Zwischensequenz rennt ihr in das Zimmer, in dem ihr in der ersten Mission gestartet seid. Sobald ihr wieder in Dubrinsk seid, erschafft ihr eine Projektion, um den nächsten Raum zu säubern. Wenn ihr entdeckt werdet, ballert ihr euch den Weg frei und stürmt in den angrenzenden Korridor. Überwindet die Sicherheitsschleuse mit der Telekinese-Fähigkeit und betretet Jaynes Raum. Wenn ihr wieder in der Gegenwart seid, schließt ihr die Tür mithilfe des Handscanners. Jetzt schickt ihr erneut Projektionen zu euren Feinden. In der großen Höhle trefft ihr auf Hanson und seine Helfer. Öffnet die Zellen und lasst die Kinder frei. Sucht Schutz in einer der kleinen Kammern und erledigt die Feinde aus der Distanz. In brenzligen Situationen setzt ihr die Psi-Kräfte ein, um euch Luft zu verschaffen. Wenn keine Feinde mehr auftauchen, habt ihr die Schlacht gewonnen.

PSI-SOLDAT Übernehmt diese mächtigen Kämpfer, um euch den Weg frei zu räumen.

SHOWDOWN Geht in einer der Zellen in Deckung und neutralisiert

SPECIAL Setzt Finishing Moves ein, die sofort in einen Pin übergehen.

WWE: Day of Reckoning

So macht die **wilde Klopperei** mit den Giganten noch mehr Spaß!

Wir haben THQs Wrestling-Spektakel im Einzel- und Mehrspieler-Modus gespielt. Dabei haben wir allgemeine Kampftipps und Taktiken für die verschiedenen Kampfmodi für euch zusammengestellt, damit ihr den Ring auch immer als Sieger verlasst.

Allgemeine Tipps:

Kontern und Abwehren

Macht euch schon früh mit der Abwehrfunktion vertraut. Wenn einer der Wrestler viele Treffer einstecken muss, beginnt er oft zu taumeln und ist benommen. In einer solchen Phase starten schlaue Gegner eine Serie von schnellen Angriffen auf euch. Eure einzige Möglichkeit, dieser gefährlichen Situation zu entkommen, sind die Abwehrmanöver. Achtet immer auf die Tastenanzeige, die über dem Spezial-Balken eurer Figur auftaucht. Ihr könnt die Schläge und Griffe auch abwehren, wenn ihr benommen seid oder auf dem Boden liegt.

Effektiv kämpfen

Passt eure Moves und Spezialmanöver an euren Kampfstil an. Wenn ihr einen kräftigen, ausdauernden Kämpfer steuert, solltet ihr viele Halte- und Würgegriffe einsetzen. Schnelle und flinke Kämpfer setzen auf kräftige Schläge und Tritte. Konzentriert eure Angriffe auf eine Körperregion des Gegners. Wenn ihr den Kampf schnell beenden wollt (das geht natürlich nur in Matches, in denen der Gebrauch von Waffen erlaubt ist), werft ihr euer Gegenüber aus dem Ring und schnappt euch eine Waffe. Jetzt könnt ihr dem Kerl Saures geben und euren Special-Balken füllen. Sobald sich der Zustandsbalken eures Kontrahenten blau verfärbt, rollt ihr den Gegner zurück in den Ring. Startet euren Finishing Move, um den Kampf schnell zu beenden.

Schwierige Kämpfe

Wendet verschiedene Taktiken an, um euren Feind zu schwächen. Außerdem müsst ihr eure Attacken variieren. Wenn ihr oft Schlagcombos einsetzt, ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Feind euren Schlag abfängt und einen Konter startet. Eine gute Mischung aus Combos und Würfen ist der Schlüssel zum Sieg. Wenn euer Gegner einen Special einsetzt, schlagt ihr ihn mit einer Combo nieder. Anschließend führt ihr einige Haltegriffe aus. So könnt ihr ihm sehr viel Zeit rauben und dadurch verhindern, dass er seinen vernichtenden Finishing Move einsetzt.

Spirit

Der farbige Balken unter dem Namen eures Kämpfers zeigt den Zustand der Spielfigur an. Wenn der Kampf zu euren Gunsten verläuft, verfärbt sich der Balken langsam rot. Kassiert ihr jede Menge Treffer, verfärbt sich der Balken langsam blau. Solange der Balken rot leuchtet, füllt ihr euren Special-Balken schneller auf als gewöhnlich. Dies ist auch der beste Zeitpunkt, um einen Pin anzubringen. Solange der Balken eures Widersa-

ABWEHR Macht euch so früh wie möglich mit Konterangriffen vertraut. Ihr habt ohne diese Manöver kaum eine Chance, gegen schwere Gegner zu gewinnen.
TISCHMATCH Wenn ihr euren Gegner auf den Tisch legt, müsst ihr schnell handeln. Andernfalls besteht die Gefahr, dass der Gegner kontert.

GEZIELTER ANGRIFF Bearbeitet bestimmte Körperteile des Gegners, damit er sich nicht mehr aus einem Pin befreien kann.

LEITERMATCH Schwächt euren Gegner und werft den Kerl aus dem Ring, bevor ihr auf die Leiter steigt.

chers blau ist, hat er euren Pinversuchen kaum etwas entgegenzusetzen.

Tipps zu den verschiedenen Kampfmodi

Leiter-Match

In diesem Spielmodus ist Geschwindigkeit der Schlüssel zum Sieg. Anstatt auf euren Kontrahenten einzuprügeln, klettert ihr aus dem Ring, schnappt euch die Leiter und kehrt damit in den Ring zurück. Stellt die Leiter in der Mitte des Kampfrings auf. Natürlich könnt ihr dies auch euer Gegenüber erledigen lassen. Euer Gegner versucht nun, euch mit allen Mitteln daran zu hindern, dass ihr die Leiter erklimmt. Deshalb sorgt ihr für Ruhe, indem ihr den Kontrahenten zu Boden schickt. Am besten schleudert ihr den Gegner aus dem Ring, damit dieser möglichst viel Zeit benötigt, bis er die Leiter erreicht. Sobald euer Wrestler zum ersten Mal kurz vor der obersten Sprosse der Leiter stehen bleibt, drückt ihr sofort auf Y, sodass er schnell bis ganz nach oben klettert. Drückt jetzt im richtigen Moment noch mal auf Y, damit euer Kämpfer nach oben springt und sich den Gürtel schnappt.

Table-Match

Spart euch hier die Arbeit, aus dem Ring zu klettern, den Tisch zu nehmen und in den Ring zu tragen, bevor ihr den Gegner mit einem Irish Whip darauf lang macht. Stattdessen klettert ihr außerhalb des Rings auf den Kommentatoren-Tisch und wartet dort auf euer Gegenüber, das euch auf den Tisch folgen sollte. Falls dies nicht der Fall ist, klettert ihr nach unten und befördert den Gegner mit einem Irish Whip auf den Tisch. Abschließend führt ihr einen Slam aus, um das Match zu gewinnen.

Tag Team

Haltegriffe und Submission Moves bringen euch in Tag-Team-Kämpfen nicht weiter. Der Teampartner eures Gegners betritt ständig den Ring und fällt euch in den Rücken. Bearbeitet euren Kontrahenten mit Würfen und Combos. Besonders hilfreich sind Finishing Moves, die gleichzeitig auch Pins sind. Wenn ihr den Gegner mit einem solchen Finishing Move auf dem Boden haltet, kann meist auch sein Teamkollege nichts mehr ausrichten. Der erste Angriff, den der Feind ausführt, geht meist ins Leere. So bleibt genug Zeit für den Schiedsrichter, dreimal auf den Boden zu klopfen.

Triple Threat

Wechselt ständig den Gegner, den ihr angreift, sodass beide Kontrahenten mit Schlägen eingedeckt werden. Sobald ihr einen Special-Angriff aufgeladen habt, schickt ihr einen Kämpfer mit einem normalen Slam zu Boden und benutzt den Special an dem anderen. Schnappt euch dann den Gegner, den ihr zuvor mit einem Slam umgehauen habt, und benutzt ebenfalls einen Special Move. Jetzt versucht ihr den Gegner, an dem ihr zuletzt den Spezial-Trick angewendet habt, auszählen zu lassen.

Fatal Four Way

In diesem Spielmodus müsst ihr nicht so taktisch vorgehen wie beim Triple Threat. Euer Kollege unterstützt euch schlagkräftig, sodass ihr eure Attacken auf einen Gegner konzentrieren könnt. Versucht einfach, schnellstmöglich eure Special-Leiste zu füllen, um dann euren Gegner mit einem Special Move zu pinnen oder einen der stärkeren Submission Moves auszuführen.

Handicap-Match

Im Handicap-Match lasst ihr eure Gegner nach Möglichkeit nicht wechseln und konzentriert eure Angriffe auf einen Kontrahenten. Haltet ihn stets von seinem Gefährten fern – nutzt dazu zum Beispiel Irish Whips oder andere Moves. Lasst ihn erst gar nicht in die Nähe seiner Ringecke. Bleibt im Ring! Sobald ihr euch außerhalb bekämpft, greift der Partner eures Gegners mit ein und ihr müsst euch gegen die Tag-Team-Attacken zweier Kämpfer wehren. Diese Vorgehensweise ist besonders bei den zahlreichen Kämpfen im Story-Modus sehr hilfreich.

ABO-ANGEBOT ANZEIGE

Oh Shrek!

Wer jetzt das Miniabo der N-ZONE bestellt, erhält als **kostenloses Dankeschön** ein kultiges **Shrek-2-Shirt**. Aber Achtung: Nur solange Vorrat reicht!

Jetzt zugreifen: 3 Ausgaben der N-ZONE für 6,50 € plus ein Gratis-Geschenk!

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE!** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur 6,50 €!

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Shrek-2-Shirt Größe M (Art.-Nr.: 002563)
(Hinweis: Shirt fällt groß aus!) Angebot nur solange Vorrat reicht

Absender *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 36,60/12 Ausg. (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/12 Ausg.; Österreich € 41,60/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN MI 06

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Game Boy Advance SP	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube GBA/GBA SP

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Was hälst du von *Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$*?

Innovativ, macht Spaß ❑
Innovativ, aber nicht mein Geschmack ❑
Ich finde, das Spiel ist absoluter Mist. ❑
Das Spiel kenne ich nicht. ❑

6. Spielst du *Wario Ware, Inc.* vorzugsweise alleine oder lieber mit Freunden?

Alleine macht es mir mehr Spaß. ❑
Ich spiele lieber mit Freunden. ❑
Meine Freunde können sich für Videospiele nicht begeistern. ❑
Meine Freunde wollen das Spiel nicht mit mir zocken. ❑

7. Welche Fassung von *Wario Ware* gefällt dir besser, die für den GameCube oder die für den GBA?

GameCube ❑
GBA ❑
Mir gefallen beide nicht. ❑

8. Hast du es geschafft, die in unseren Cheats & Codes aufgeführten Rekorde zu brechen?

Ja ❑
Nein ❑
Das habe ich noch nicht versucht. ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 11/2004)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...

... circa ___ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage: Nintendo Revolution	____	❑	❑	❑
Vorschau: FIFA Football 2005	____	❑	❑	❑
Vorschau: Mario Tennis	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test: Pikmin 2	____	❑	❑	❑
Test: Animal Crossing	____	❑	❑	❑
Test: WWE: Day of Reckoning	____	❑	❑	❑
Test: Second Sight	____	❑	❑	❑
Test: Terminator 3	____	❑	❑	❑
Test: Donkey Konga	____	❑	❑	❑
Test: Pokémon F & B	____	❑	❑	❑
Test: Mario Golf: Advance Tour	____	❑	❑	❑
Import-News	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: Spider-Man 2	____	❑	❑	❑
Entwicklertagebuch: Biene Maja	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Second Sight	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____

_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____

_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____

_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 11 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Kerstin Springer
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.
Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Peter Nordhausen (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 30/88 91 88 55
E-Mail: peter.nordhausen@computec.de
Thorsten Szameitat (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienst-leistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne
Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)
Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
heckel GmbH Nürnberg, ein Unternehmen der schlott gruppe
ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2004 30.214 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.acclaim.de			
Activision	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr,	€ 0,62/Min.
www.aktivision.de		Sa.-So. 16-18 Uhr	
Atari	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Avalon Interactive	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
www.avalon-interactive.de			
Electronic Arts (D)	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
www.electronicarts.de			
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,24/Min.
www.konami.de			
Nintendo	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
www.atari.de			
Take 2	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
www.take2.de			
THQ	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
www.thq.de			
Ubisoft	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
www.ubisoft.de			
Vivendi Universal	techsupport@vup-interactice.de		
www.vivendi-universal-interactive.de.de			

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**100**
Codemasters	**2**
Computec Media AG	**59, 81, 85, 94, 99**
Nintendo	**7, 9**
THQ	**13**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Der Geschichtsfaktor

Mario mit zu wenig Story?

DIE KOLUMNE

Die diesmonatliche Kolumne widme ich dem Thema „Gute Storys in Videospielen“. Meiner Meinung nach gibt es viel zu wenige Spiele, die eine gute Geschichte bieten. Es stechen zwar immer mal wieder einzelne Spiele heraus, z. B. *Eternal Darkness*, *Resident Evil 1*, *Second Sight*, *Blood Omen 2*, *Prince of Persia* und *Splinter Cell*. Die Geschichten in den genannten Titeln sind mitreißend und nehmen den Spieler in eine andere Welt mit. Im Kontrast dazu gibt es einige Spiele, allen voran einige Nintendo-Titel, da ist man von der Story schlichtweg gelangweilt. Jetzt mal im Vertrauen: Wie oft hat Mario die Prinzessin schon gerettet und Bowser besiegt? Seit dem ersten *Mario*-Spiel hat sich die Story doch kaum verändert! Ähnlich uninspiriert zeigen sich die Geschichten in den meisten *Pokémon*-Spielen, da sie sich kaum unterscheiden. Absolut haarsträubend und konstruiert wirkt die Geschichte von *Metal Gear Solid 2*. Auch bei *Dragon Ball Z* haben die Story-Schreiber keine Überstunden geschoben. Immer wieder taucht ein größerer und noch fieserer Oberbösewicht auf, der die Welt vernichten will. Bei einigen Nintendo-Spielen rührt die simple Geschichte daher, dass man zunächst das Spiel designt und sich erst danach der Geschichte widmet. Nun, die Qualität der meisten Nintendo-Titel ist in der Regel über jeden Zweifel erhaben, über die Story habe ich mich dagegen schon öfters geärgert. Investieren Nintendo sowie einige andere Publisher vielleicht nicht genügend Zeit in die Storys ihrer Spiele? Gut, dass es bei *Tetris* nicht unbedingt eine Hintergrundgeschichte braucht, ist einleuchtend. Aber was für ein fantastisches Videospiel muss eigentlich herauskommen, wenn man das Gameplay eines *Mario*-Titels mit einer fesselnden Geschichte kombiniert? Oder geht dadurch erst der Reiz verloren, wenn man sich nicht mehr einfach vor den Fernseher pflanzen und losdaddeln kann, sondern auch noch eine aufwendige Geschichte mitverfolgen muss? Parallel dazu ist zu beobachten, dass erfolgreiche Filme wie *Jurassic Park* oder *Independence Day* auch keine besonders anspruchsvolle Geschichte bieten. Liegt in simplen Storys somit vielleicht sogar das Erfolgsgeheimnis? Mich würde sehr interessieren, was ihr darüber denkt. Sind die Geschichten heutiger Videospiele fesselnd genug? Wie stellt ihr euch die Geschichte von zukünftigen *Mario*- oder *Zelda*-Titeln vor? Schreibt einfach an fabian.sluga@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Claudine + Markus Jungen
Rüttenen, Schweiz

Herbert Schiller
Erbendorf

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE.

Sage und schreibe 15 Spiele standen in der N-ZONE 11/99 auf dem Prüfstand – für N64-Verhältnisse sehr viele. Darunter waren so lang erwartete Kracher wie Rares *Jet Force Gemini*, *Rayman 2*, *Mario Golf* oder *Turok: Legenden des verlorenen Landes*. Als absolute Überflieger entpuppten sich *Rayman 2*, *Mario Golf* und *Madden NFL 2000*, welche allesamt 90 Prozent oder mehr abstauben konnten. Im Vorschau-Teil präsentierten wir die neuesten Bilder zu *Donkey Kong 64* und stellten *Armorines* und *Top Gear Rally 2* vor. Anlässlich des Pokémon-Booms wurden vier verschiedene Versionen der N-ZONE 11/99 mit unterschiedlichen Pokémon-Starkarten produziert.

VORSCHAU

N-ZONE 12/04 AB 06.10.2004 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Janette Bergmann

Janette Bergmann ist 29 Jahre alt und PR Manager bei Vivendi Universal Games

Was spielen Sie im Augenblick?
Nicht nur berufsbedingt, sondern auch mit absoluter Begeisterung: *Crash Twinsanity*.

Was gefällt Ihnen an diesem Spiel?
Die knallbunte *Crash*-Welt und der wunderbar schräge Humor. Das Spiel ist so was von abgefahren, das macht einfach nur Spaß!

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre All-time-Favourites und warum?
Definitiv *Tetris*, danach war ich süchtig; außerdem *Super Mario Kart* und *Donkey Kong Jr.*

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Ich mag den GameCube als „Gesamtkunstwerk", der Würfel ist ein echter Hingucker.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Fällt mir so spontan nichts ein, aber ich lasse mich gerne überraschen.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Pac-Man und *Tetris*, da habe ich mich damals des Öfteren mit meinem Bruder um den Computer kloppen müssen. Und eine bunte Palette an Spielen, die ich bei Freunden gespielt habe und an die ich mich im Einzelnen nicht mehr erinnere.

Welche Spiel-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Jump & Runs und Partyspiele, alles, was schnell geht, und wo man ohne Probleme drauflosspielen kann. Ich könnte mich wohl nie in ein Strategiespiel verbeißen, dafür fehlt mir einfach die Ausdauer. Und ich liebe körperlichen Einsatz im Spiel: Für mich ist das EyeToy eine großartige Erfindung!

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Am ehesten Rennspiele, da habe ich wenigstens hin und wieder mal die Chance, zu gewinnen ;-)

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Denkt nicht zu viel darüber nach, ob das Glas halb voll oder halb leer ist – genießt einfach jeden Schluck!

FIFA Football 2005

Die Bundesliga ist wieder gestartet und auch Electronic Arts' neuer Fußball-Spross steht in den Startlöchern. Erwartet schon in der nächsten Ausgabe unseren ausführlichen Test!

Need for Speed Underground 2

Schon *Need for Speed Underground* stürmte die Hitlisten und hielt sich monatelang auf vorderen Plätzen. Wir verraten euch in der nächsten N-ZONE alle Neuigkeiten zum zweiten Teil von EAs Hitracer und sagen euch, ob *Need for Speed Underground 2* auf der Überholspur ist. Mit den neuesten Screenshots!

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- VORSCHAU: GOLDENEYE: ROGUE AGENT
- VORSCHAU: PRINCE OF PERSIA 2
- VORSCHAU: TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
- TEST: DEF JAM: FIGHT FOR NY
- TEST: RIBBIT KING
- TEST: YU-GI-OH! RESHEF OF DESTRUCTION

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.